RECENSIONI • NEWS • TRUCCHI • NOVITA'

Numero 1 - NOVEMBRE 1993
L.3.500

Sonic
videogame&fumetti

i fumetti SEGA ufficiali

IL FUMETTO
Shinobi
La Pagoda della Paura

JURASSIC PARK
DAL CINEMA A CASA VOSTRA
Mega Drive e Game Gear

LE NOVITÀ 1994
SPECIALE LONDRA

SonicMania
UNA GARA PER I PIU' BELLI

9 771122 312005 30001

SUPER KICK OFF • X-MEN • PRINCE OF PERSIA...

Sonic • Mensile • Rizzoli Egmont Publishing s.r.l. • Spedizione in Abbonamento Postale • Gruppo III/70

SOMMARIO 1

La tua guida al sensazionale mondo Sega. Dacci dentro!

FUMETTI

SONIC
DISTRUZIONE NELLA ZONA DI MARMO
PAG. 8

SHINOBI
LA PAGODA DELLA PAURA
PAG. 34

RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.r.l. • DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella • REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT • COORDINAMENTO EDITORIALE: Giorgio Barbieri • COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio • PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa • SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicarella • HANNO COLLABORATO: Laura Barbieri, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE E REDAZIONE: 20132 Milano, via Rizzoli 2 tel. 02/25843238 • AMMINISTRAZIONE 20132 Milano via Angelo Rizzoli 2 - tel. 02/2588 Telex 312119 RIZZMI • DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (Mi), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettino di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
ESTERO: per Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, Usa, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti.
* Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamene a Melissa S.A. - Casella Postale 3131 - via Vegazzi, 4 Lugano (Svizzera) - tel. 91/238341 - fax 91/237304.
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

Guida alla Consultazione

SALVE RAGAZZI!
Ecco il numero uno di Sonic, la prima rivista italiana interamente dedicata ai videogiochi Sega e ai fumetti dei loro più fantastici personaggi. Mi raccomando! Seguite scrupolosamente le "istruzioni per l'uso" e vedrete che la vostra "febbre da divertimento" si placherà (salvo poi tornare quando si avvicinerà il giorno d'uscita del prossimo numero di Sonic!).

Fumetti!

Era ora che qualcuno lo realizzasse! Stiamo parlando dell'ormai mitico fumetto di Sonic e dei suoi amici-nemici, e dell'altrettanto leggendario Shinobi. Ogni mese i personaggi dei giochi usciranno dai monitor per materializzarsi sulle tavole colorate della rivista. E non perdetevi i prossimi numeri: sono in arrivo altre sorprese!

Videogiochi!

Ogni mese troverete le recensioni dei migliori giochi per Master System, Game Gear, Mega Drive e Mega CD, notizie, curiosità e anteprime, un'apposita rubrica dedicata ai trucchi e alle mappe dei giochi più difficili, e poi ci saranno giochi, gare e classifiche.

Varie

Avrete ormai capito che Sonic è tutto ciò che volevate sapere sui videogiochi Sega e nessuno vi ha mai detto! Ma non solo! Sonic vuole essere anche la rivista per voi, fatta da voi: ci aspettiamo che partecipiate numerosi sfruttando e riempiendo di vostre idee le pagine della posta, mandandoci i vostri record, le vostre foto, i vostri trucchi e le vostre richieste di scambi. Qui troverete tanti nuovi amici con i vostri stessi interessi. CIAO!

Zona Lettori

Come avrete già capito, Sonic vuole essere soprattutto una rivista per voi, fatta da voi, ragion per cui sono state inventate parecchie rubriche nelle quali potrete apportare il vostro contributo. Non poteva mancare quindi il posto più classico di interscambio tra la reda e tutti voi: ci aspettiamo grandi cose, specialmente dalle ragazze che ancora oggi si esprimono poco, pur giocando a manetta forse più dei ragazzi. Di che cosa parleremo? Se volete possiamo parlare dei calcoli renali di mia zia o del vecchio maggiolino tutto matto del capo, o ancora della influenza del mio gatto. Questo è quanto potrebbe accadere se non ci scrivete e non ci raccontate i vostri fatti, i vostri problemi (siamo dotati anche di comodi lettini), i vostri entusiasmi e le vostre arrabbiature (non esagerate però!).

Dipende da voi trasformare questa Zona in un ... deserto mostruoso e, soprattutto, noioso. Oppure in un angolo per supercervelli che discutono di interessanti questioni come ... il Mega Drive è meglio del Super NES. Oppure ancora in una manciata di pagine vive e spigliate, magari piene di disegni, domande e critiche costruttive... Fate vobis. Ovvero, per chi non sa il latino, fate voi!

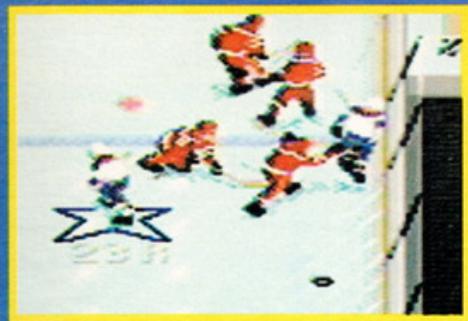
Comunque l'indirizzo a cui scrivere è:

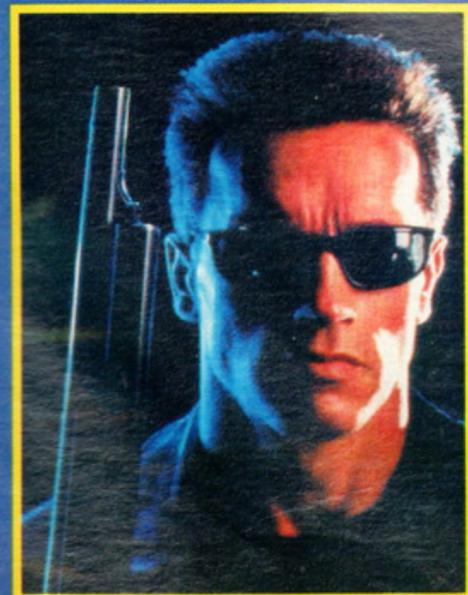
RIZZOLI EGMONT PUBLISHING
SONIC - ZONA LETTORI,
VIA ANGELO RIZZOLI 2,
20132 MILANO.

Zona News

In Breve

ELECTRONIC ARTS

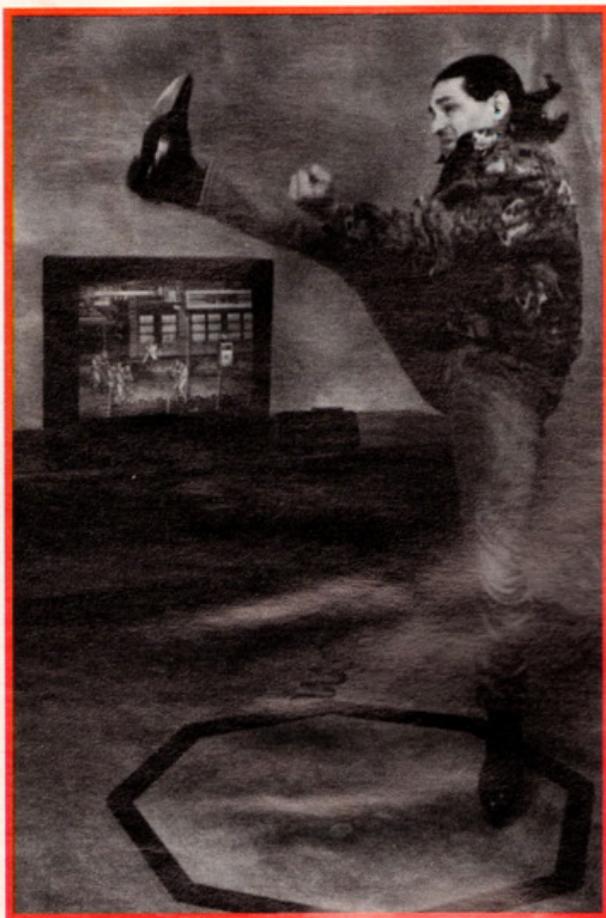
Dall'Electronics Arts un paio di aggiornamenti di simulazioni sportive di successo. A dicembre dovrebbe essere disponibile per Megadrive NHL Hockey '94, che includerà tutte le squadre del campionato NHL, i veri giocatori, nuovi tornei, il tutto condito da nuovi effetti sonori. Insieme dovrebbe uscire Bulls vs Suns, "ispirato" per grafica e struttura ai precedenti basket della serie "Bulls versus". Inoltre la EA distribuirà la versione Megadrive di 2020 Super Baseball, conversione di un videogioco per la console Neo Geo.

ACCLAIM CON CAMERON

La Acclaim, che nel mercato console è la software house più importante degli USA insieme con la Electronics Arts, si è assicurata tutti i diritti delle versioni videoludiche dei film diretti dal regista James Cameron. Questi, dopo aver diretto Terminator, Terminator 2 e The Abyss, è attualmente sul set di Spiderman, che uscirà sugli schermi americani la prossima estate. La Acclaim sta attualmente producendo le versioni Megadrive, Mega CD e Game Gear di Spiderman: the Movie.

Super Street Fighter 2

Siamo tutti ansiosi di vedere la nuova versione del capolavoro della Capcom, che ancora non si decide a lanciare ufficialmente uno Street Fighter 3: questa ormai è il quinto episodio della saga, e potrebbero anche decidersi! Dopo la Champion Edition, dopo SF2 Turbo, dopo SF2 Hyper Fighting, questo Super SF2, presentato a fine agosto in Giappone, comprende quattro nuovi personaggi, nuove mosse e qualche altra novità che non vediamo l'ora di verificare personalmente, anche se purtroppo sembra che ci vorrà ancora un po' di tempo perché inizi la distribuzione vera e propria (e pare anche che i prezzi del gioco siano proibitivi). I nomi dei nuovi lottatori sono Cammy, Dee Jay, Feilong e T-Hawk: per ulteriori notizie non perdetevi i prossimi numeri di Sonic!

Robotnik alla Riscossa

Il pazzoide dottore che ha angustiato Sonic nei due episodi dei platform più famosi di casa Sega sarà il protagonista del videogioco intitolato Robotnik's Mean Beam Machine. La novità è che si tratterà di un puzzle-game nel quale, oltre al nostro buon dottore, comparirà naturalmente anche Sonic, che poi vedremo a gennaio in Sonic 3 (la cui cartuccia dovrebbe disporre del chip DSP, utilizzato in Virtua Racing) e in Super Sonic CD.

Arriva l'Attivatore!

A gennaio al CES di Las Vegas, la più importante fiera di videogiochi del mondo, venne presentato The Activator, che rappresenta il primo passo verso una realtà virtuale casalinga. Tramite una serie di sensori, posizionati sul pavimento, The Activator permette di registrare i nostri movimenti e inviarli al Megadrive: in questa maniera il personaggio che controlliamo su schermo si comporterà esattamente come noi. Finalmente il diabolico marchingegno è stato commercializzato: in America è disponibile per la sciocchezza di 80 dollari (circa 130.000 lire), insieme con due videogiochi dedicati, Air Drums e Bounty Hunter. Il primo è un simulatore di batteria, e ci permetterà di farci cacciare dal condominio, mentre il secondo è un picchiaduro futuristico ambientato nel 2397. Il bello è che l'Activator è perfettamente compatibile con la maggior parte dei videogiochi già commercializzati e lo sarà ovviamente con i prossimi: consigliatissimo per picchiaduro e simulazioni sportive!

Sega a 32-bit

Il Gigadrive ha cambiato nome: infatti il successore del Megadrive si chiamerà probabilmente "Saturn" e potrebbe venire commercializzato tra poco più di un anno, a Natale 1994. Tom Kalinske, presidente della Sega of Europe, ha confermato in un'intervista apparsa sul settimanale Computer Trade Weekly che si sta studiando una macchina che rappresenti il punto di incontro tra la tecnologia CD-ROM e l'esperienza acquisita nel settore coin-op (Rad Mobile, Golden Axe 2 e soprattutto Virtua Racing ne sono un chiaro esempio) nel campo delle macchine a 32 bit. Kalinske ha poi affermato che il problema non consiste nel lanciare una console a 32 bit, ma nel riuscire a far sì che non risulti troppo costosa, mantenendosi sotto ai 500 dollari (circa 800.000 lire). Non perdetevi i prossimi numeri di Sonic: non appena sapremo qualcosa di più sicuro sulle caratteristiche tecniche del Saturn sarete i primi a saperlo!

Super Sonic CD

A Natale dovrebbe finalmente uscire Super Sonic CD: se manterrà le promesse e le aspettative della Sega (ad esempio, Al Nielsen, uno dei boss della Sega USA, ha dichiarato che "Sonic CD sarà per il Mega CD quello che Sonic è stato per il Megadrive") ci sarà veramente di che leccarsi i baffi. Il gioco ha subito un restyling per oltre due terzi e quindi questa versione digitale di Sonic si preannuncia radicalmente innovativa. Dovrebbe esserci una sezione di corsa alla Super Mario Kart in grado di sfruttare appieno le capacità tecniche del Mega CD, finora raramente evidenziate dal software in circolazione per questa macchina. Tutta la grafica è stata ridisegnata ed inoltre sono state aggiunte tra un livello e l'altro nuove animazioni della durata di diversi minuti.

ARRIVA COSMIC SPACEHEAD

La Codemaster vuole bissare il successo di Micro Machines: per Natale è prevista l'uscita di Cosmic Spacehead, un adventure molto platform e poco GDR. Il gioco dovrebbe includere una serie di sottolivelli molto vari e si candida ufficialmente come antagonista di James Pond 3.

SEGA PARK

Se non avete tempo (e soprattutto soldi) per fare un salto fino in Giappone per visitare i giganteschi parchi di divertimenti, ora potete accontentarvi di farvi un volo fino a Bournemouth, Inghilterra: qui potrete trovarne uno in dimensioni "ridotte" ("solo" 24.000 metri quadrati!) approntato, naturalmente, dalla Sega. Il "Sega Park" è in pratica la più grande sala giochi d'Europa, con migliaia di coin-op. Ci sono intere zone dedicate agli shoot 'em up, dozzine di cabinati di Virtua Racing, AS-1, Rad Mobile e G-Loc collegati in rete per fantastiche esperienze a più giocatori. Prossimamente dovrebbe essere disponibile anche Daytona, il discendente diretto del fantastico Virtua Racing, che pare sia ancora più "virtuale". Ma non è certo finita qui: oltre all'immancabile Sonic Bowling, si possono trovare diversi punti di ristoro gestiti da fast-food, come Burger King e Kentucky Fried Chicken, nonché vari negozietti pieni zeppi di souvenir come pupazzetti degli eroi Sega, cappellini, figurine, magliette e amenità simili. Se questa "testa di ponte" riscuoterà un adeguato successo, la Sega pare intenzionata a "colonizzare" anche il resto dell'Europa, a cominciare da Francia e Germania. Speriamo bene...

GUSCIO PER GG

Avete l'abitudine di tirare il vostro Game Gear contro il muro quando qualche gioco

vi fa saltare i nervi? Onde evitare costose riparazioni potreste munirvi di un "guscio" di gomma (come quelli per i telecomandi), venduto dalla Meliconi a sole 35.000 lire.

MEGA CD NEWS

Entro un paio di mesi dovrebbero uscire, per l'etichetta JVC, Indiana Jones and the Fate of Atlantis e Rebel Assault. Dalla Psygnosis è in arrivo il kolossal Microcosm: vedremo come il full motion video del Mega CD saprà rendere la policromia di colori del corpo umano. Per la fine dell'anno potremo vedere finalmente Eye of the Beholder, ma per il momento "accontentatevi" di Thunderhawk (Core Design). Infine aspettiamo tutti con ansia Terminator della Virgin, per non parlare di Sister Sonic della Sega, una specie di gioco di ruolo di Sonic.

W-SEGA

Sarà questo il nome della joint venture tra la Sega Enterprises e la W Industries, la ditta inglese di Leicester che ha inventato il sistema Virtuality? Pare proprio che la Sega voglia fare le cose in grande per quanto riguarda la Realtà Virtuale, visto che sarebbe in fase di progettazione avanzata un piano per costruire cento parchi a tema (50 nel Giappone ed altrettanti negli USA), con un investimento nell'ordine delle decine di milioni di dollari.

ARRIVANO I LASERDISC

La Taito ha realizzato il primo sparatutto per il LaserActive, il lettore Laser Disc Pioneer presentato a Chicago che può essere connesso anche ad un Megadrive e che può leggere su CD o LD.

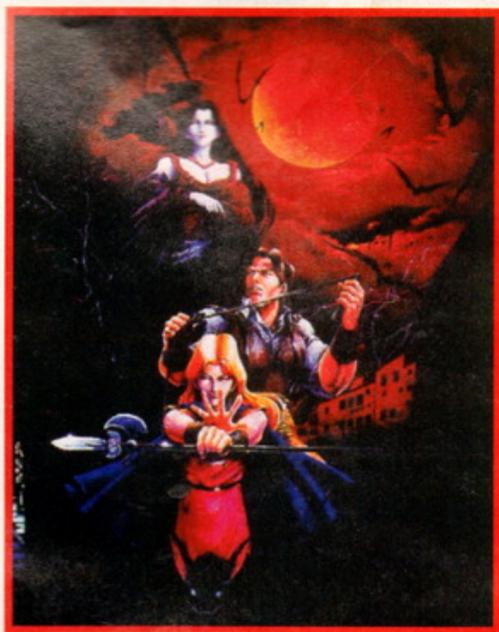
Miscellanea

Castlevania®

Nei soliti ambienti ben informati si vocifera che la Capcom stia preparando una nuova versione di Mega Man per Megadrive.

La US Gold sta per lanciare The Incredible Hulk, su licenza della Marvel, per MD, un picchiaduro a scorrimento da sedici megabit che si preannuncia galattico.

A gennaio dovrebbe uscire, con il titolo di Vampire Killer, la versione di Castlevania per il Megadrive: sarà una cartuccia da 8 Mbit che mixerà il primo episodio della saga, uscito per NES e GB, e il quarto, disponibile solo per SNES.

Prevista per la metà dell'anno prossimo l'uscita di una nuova simulazione calcistica per Megadrive sviluppata dalla Psygnosis che uscirà sotto etichetta Sony. Sempre per l'anno prossimo è prevista una nuova versione per Mega CD di Cool Spot della Virgin, che dovrebbe presentare nuovi livelli e qualche minuto di animazioni.

Cinepak per MegaCD

Un gruppo di esperti Macintosh ha sviluppato Cinepak, un upgrade software che raddoppia il numero di colori visualizzabili su schermo dal Mega CD, portandoli a 128; inoltre il Full Motion Video del Mega CD viene visualizzato a tutto schermo, mentre attualmente non ne occupa più di due terzi. Ma anche la Sega non rimane con le mani in mano: infatti sta lavorando ad un altro upgrade (questa volta hardware) per portare i colori visualizzabili su schermo a 256, se non addirittura a 512.

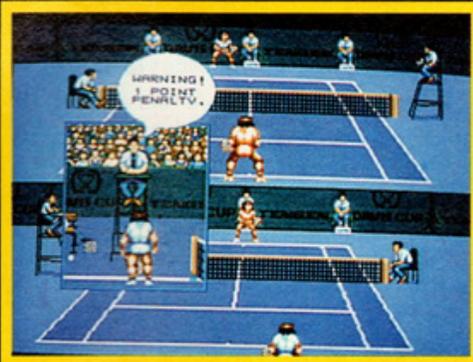
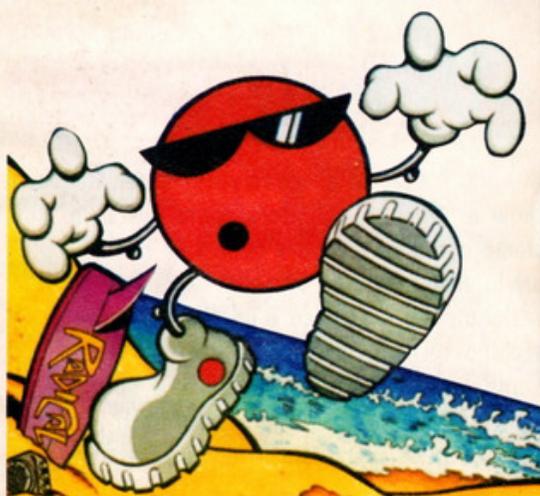
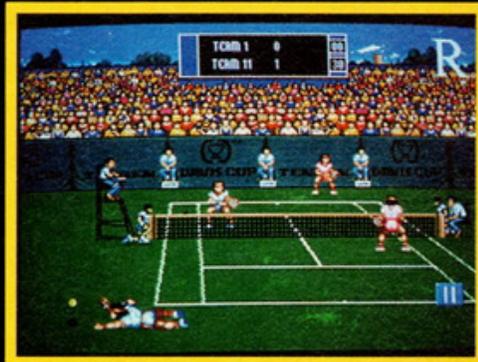
Scafandro per GG

La STD l'ha inventato: si tratta dell'Handy Gear, una protezione a prova addirittura di infiltrazioni d'acqua, ideale in piscina o durante un temporale. Inoltre l'Handy Gear è dotato di una lente d'ingrandimento e di uno schermo che riduce il riflesso dei raggi solari, oltre ad un porta cartucce extra, sul retro.

Megadrive Virtuale

Verso la fine dell'anno verrà commercializzato SEGA VR, il sistema di realtà virtuale per Megadrive presentato al recente Computer Electronic Show di Chicago, all'interessante prezzo di 300 dollari (poco meno di mezzo milione). Questo sistema permette di vivere dentro un mondo generato direttamente dal computer, muovendosi al suo interno grazie ad un set di occhiali e di cuffie "all-in-one", che permettono una visione tridimensionale stereoscopica e un sonoro surround. In occasione del lancio nella confezione della macchina verrà incluso anche il primo videogioco dedicato, Nuclear Rush, dove ci si impegna in una cruenta battaglia condotta a bordo di un hovercraft contro bellicosissimi robot. Inoltre sono già disponibili altri tre titoli (Iron Hammer, Matrix Runner e Outlaw Racing) e nel primo semestre 1994 è previsto il lancio di almeno due nuovi giochi.

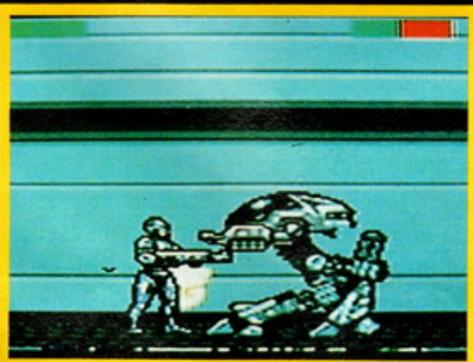
Zona Franca

Probabilmente vi chiederete che cosa sia la "zona franca": si tratta di uno spazio libero, senza regole, che potrà venire utilizzato per tutto ciò che accade di curioso, di particolare o di importante nel mondo Sega. Potrete quindi trovare, ad esempio, argomenti di attualità, interviste a programmatori, gare o sfide incredibili: per questo primo numero è il turno dell'Electronic Computer Trade Show, la fiera autunnale che si svolge a Londra, e che viene considerata all'unanimità la più importante d'Europa, quella che presenta tutte le novità per il prossimo periodo natalizio.
E le novità erano veramente molte: noi ne abbiamo selezionato una cinquantina, e sicuramente ne avremo lasciate fuori qualcuna... La parte del leone l'hanno fatta la Electronic Art, la Virgin, la Domark e la Sony, che da sole hanno presentato circa la metà delle nuove proposte .
La cosa che probabilmente farà più piacere a molti di voi riguarda il vecchio adorato Master System: nella nostra lista ci sono infatti ben 16 titoli per questa console!

Davis Cup World Tuor per Mega Drive

Davis Cup World Tuor per Mega Drive

Pond 3 per Mega Drive

Marco's Magic Football per Mega Drive

Cool Spot per Game Gear

Cool Spot per Game Gear

Robocop Vs Terminator per Game Gear

Robocop Vs Terminator per Mega Drive

Ects

TITOLO	CONSOLE	CASA	USCITA
4 Way Play	MD	EA	Imminente
Another World 1&2	MCD	Virgin	Gen./Feb.
Blades of Vengeance	MD	EA	Dicembre
Brett Hull Hockey	MD	Accolade	Nov./Dic.
Caesars Palace	GG	Virgin	Gen./Feb.
Castlevania New Generation	MD	Konami	Febbraio
Cliffhanger	MS/GG	Sony	Dicembre
Cliffhanger	MD	Sony	Novembre
Cool Spot	MS/GG	Virgin	Novembre
Davis Cup World Tour	MD	Tengen	Novembre
Desert Strike	MS/GG	Domark	Novembre
Dracula	MD/MS/GG	Sony	Novembre
Dragon's Fury II	MD/MS/GG	Tengen	Gennaio
Dune	MCD	Virgin	Imminente
Dune II	MD	Virgin	Gen./Feb.
Fantastic Dizzy	MD/MS/GG	Codemasters	Imminente
F-15 Strike Eagle II	MD	Microprose	Imminente
F1	MD/MS/GG	Domark	Imminente
Fifa International Soccer	MD	EA	Dicembre
Fire and Ice	MS/GG	Virgin	Dicembre
Gauntlet IV	MD	Tengen	Novembre
Gear Works	GG	Sony	Novembre
Haunting Starring Polterguy	MD	EA	Imminente
Hook	GG/MD	Sony	Novembre
International Rugby	MD	Domark	Gennaio
James Bond	GG	Domark	Novembre
J. Pond 3 Oper. Starfish	MD	EA	Novembre
Kawasaki Superbikes	MD/GG	Domark	Maggio
Last Action Hero	MD/MS/GG	Sony	Novembre
Lethal Enforcers	MD/MCD	Konami	Novembre
Lost Vikings II	MD/MS/GG	Interplay	Metà '94
Madden Football NFL '94	MD	EA	Novembre
Marko's Magic Football	MD/MS/GG	Domark	Marzo
Mutant League Hockey	MD	EA	Dicembre
PGA Tour Golf	MS/GG	Tengen	Novembre
Pinball Wizard	GG	Domark	Aprile
Pirates Gold	MD	Microprose	Imminente
Prince of Persia	MD	Domark	Marzo
Pugsy	MCD	Psygnosis	Novembre
Pugsy	MD	Psygnosis	Imminente
Robocop VS Terminator	MCD	Virgin	Pasqua '94
Robocop VS Terminator	MD/MS/GG	Virgin	Dicembre
Sensible Soccer	MD/MS/GG	Sony	Dicembre
Speed Racer	MD	Accolade	Inizio '94
Terminator	MCD	Virgin	Novembre
The Jungle Book	MS/GG	Virgin	Dicembre
The Lawnmower Man	MCD	Storm/SC	Gen./Feb.
The Lawnmower Man	MD	Storm/SC	Apr./Mag.
The Lost Vikings	MD	Virgin	Gen./Feb.
Tinhead	MD	Microprose	Dicembre
Unnecessary Roughness	MD	Accolade	Novembre
Virtual Pinball	MD	EA	Novembre
Zombies	MD	Konami	Novembre
Zool	MD/MS/GG	Gremlin	Dic./Gen.

Terminator per Mega CD

Terminator per Mega CD

F-15 II per Mega Drive

The Lost Vikings per Mega Drive

Sonic THE HEDGEHOG

NELLA ZONA DI MARMO...

NON AVRESTI DOVUTO VENIRE QUI, TUFFTEE!

VENIRE NELLA ZONA DI MARMO E' STATO IL PIU' GRANDE ERRORE DELLA TUA VITA!

SALVATAGGIO NELLA ZONA DI MARMO

PER-PER FAVORE, NON POTETE FARMI QUESTO!

LO SAPPIAMO, TUFFTEE...

MA E' COSI' DIVERTENTE SCHIACCIARTI COME UNA **FRITTATA!**

PER FAVORE! SONO VENUTO QUI SOLO PER AIUTARE I MIEI **AMICI!**

VOLEVO SOLO SALVARLI DAL DOTTOR ROBOTNIK...

...PROPRIO COME FAREBBE **SONIC!**

NON CI INTERESSANO LE TUE STUPIDE **SCUSE!**

CI INTERESSANO SOLO LE **ULTIME PAROLE** CHE POTRESTI DIRE!

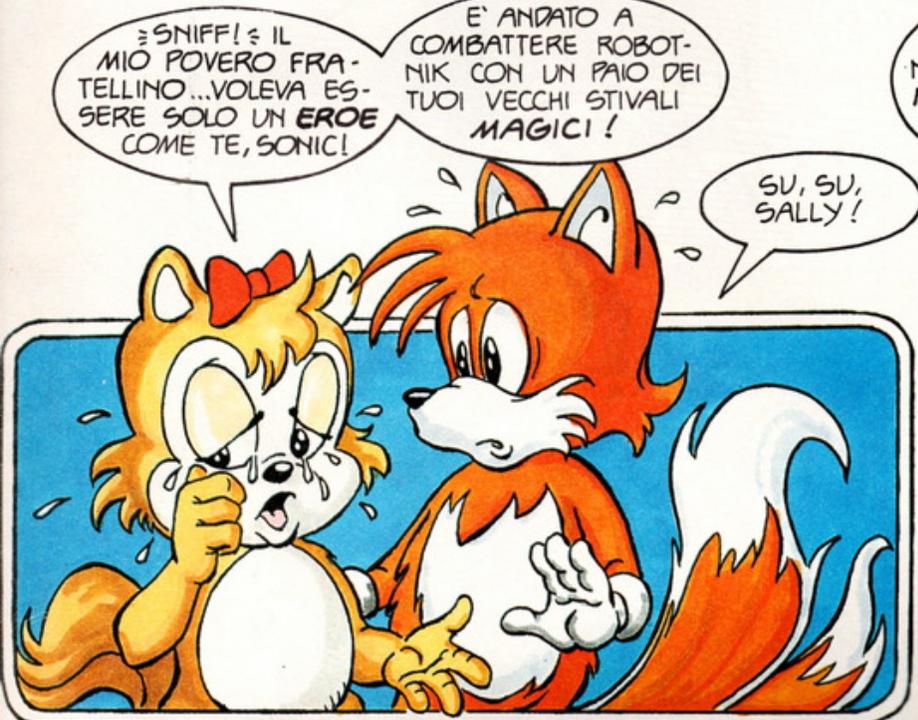
INTANTO, NELLA ZONA DELLA COLLINA VERDE...

SONIC! **SONIC!**

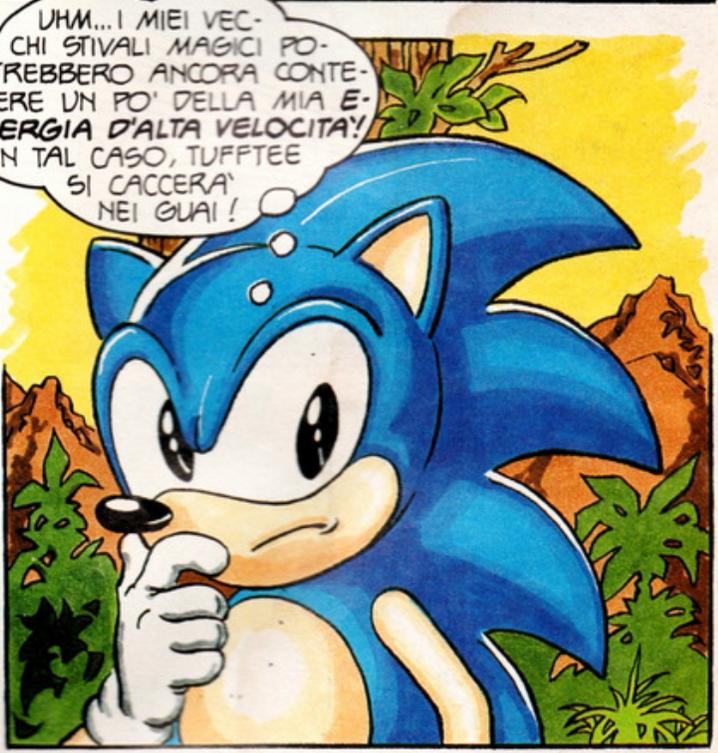
NON RIESCE A SENTIRMI: DEVO TROVARE UN MODO MIGLIORE!

EHI, SONIC! *TUFFTEE E' SCOMPARSO!*

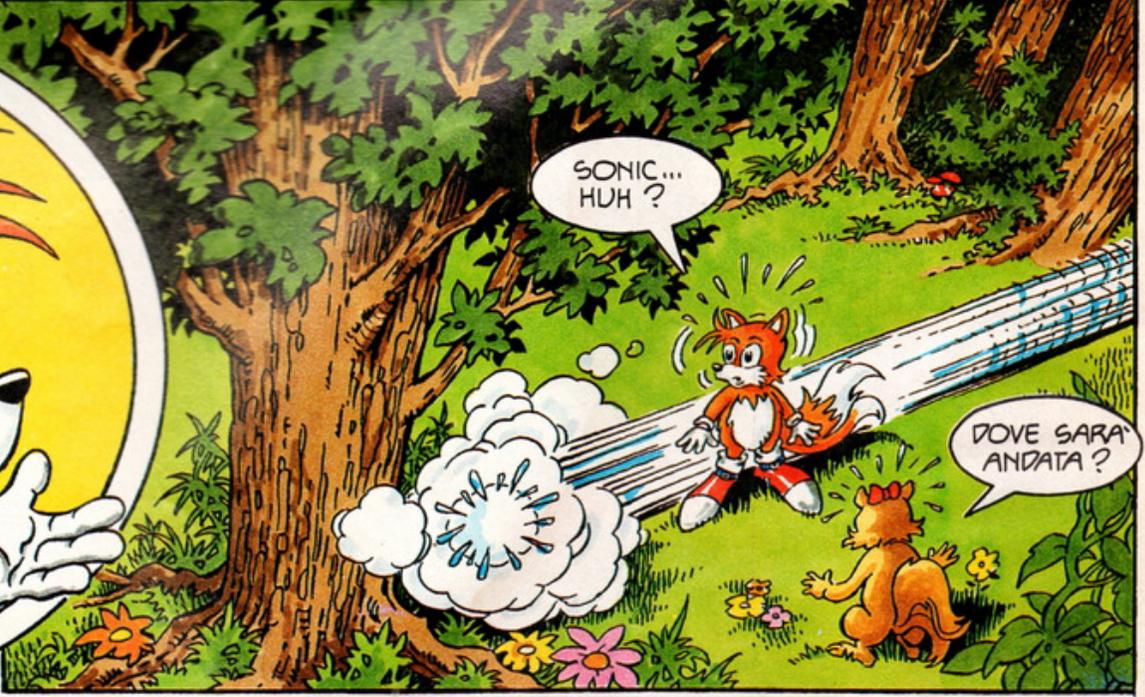
UH? OCCHIO, TAILS! STAI GIOCANDO CON IL **FUOCO!**

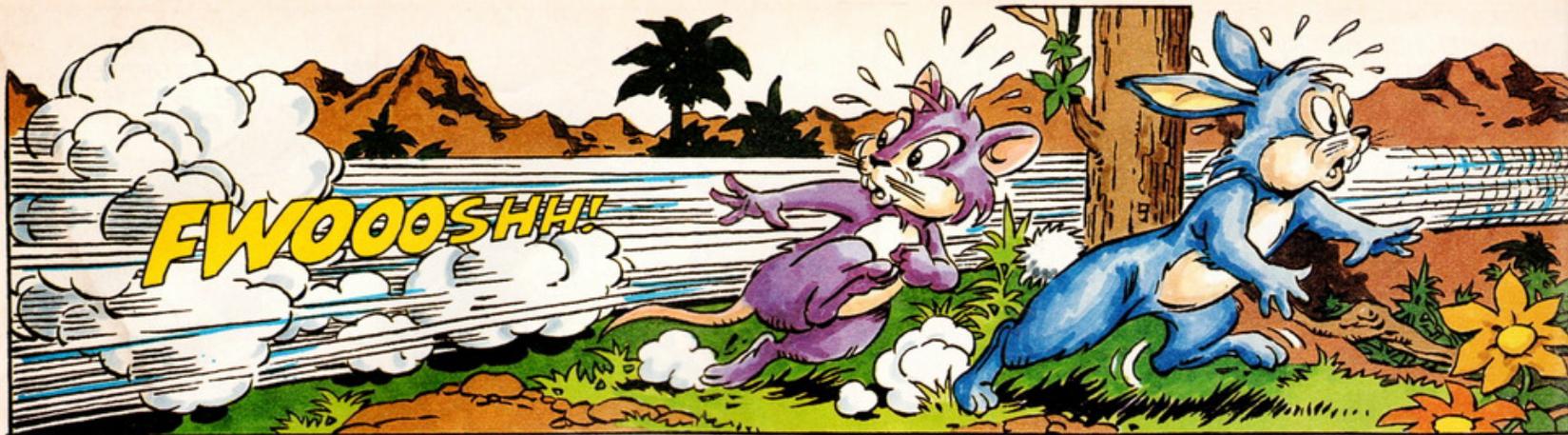
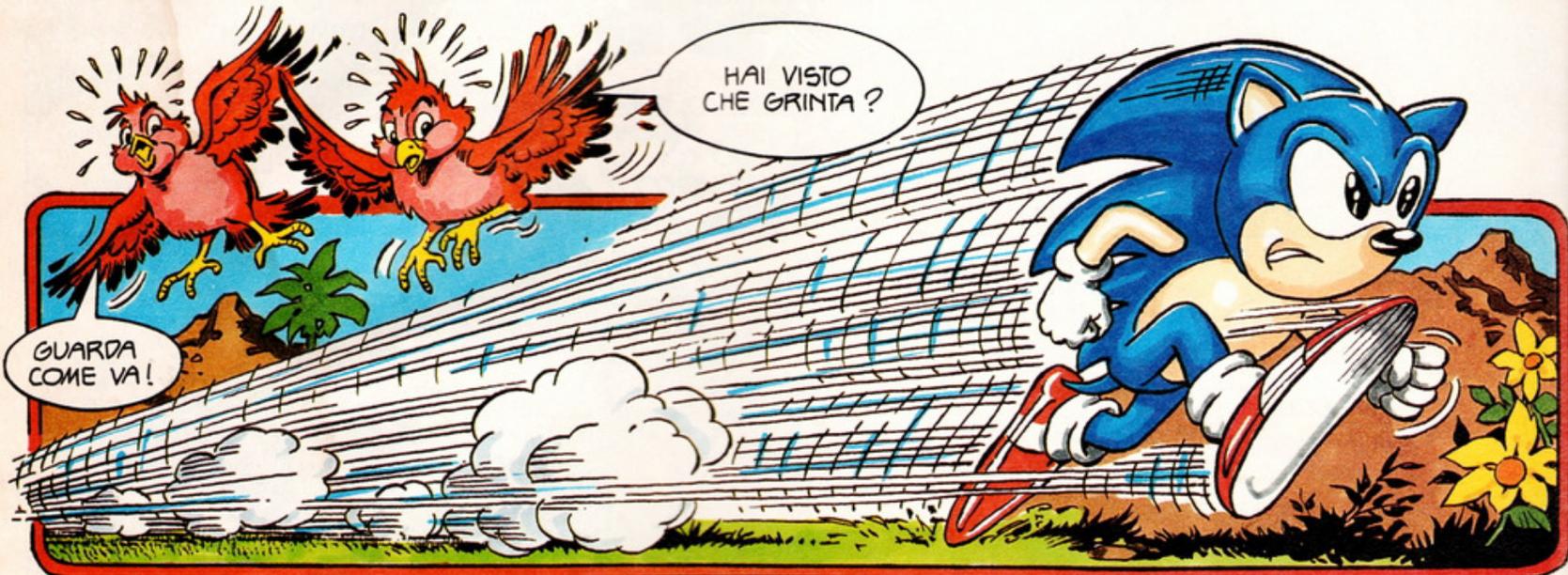
SC-SCUSAMI, MA C'E' QUI SALLY ACORN. E' SCONVOLTA!

SNIFF! IL MIO POVERO FRATELLINO...VOLEVA ESSERE SOLO UN **EROE** COME TE, SONIC!

E' ANDATO A COMBATTERE ROBOTNIK CON UN PAIO DEI TUOI VECCHI STIVALI *MAGICI!*

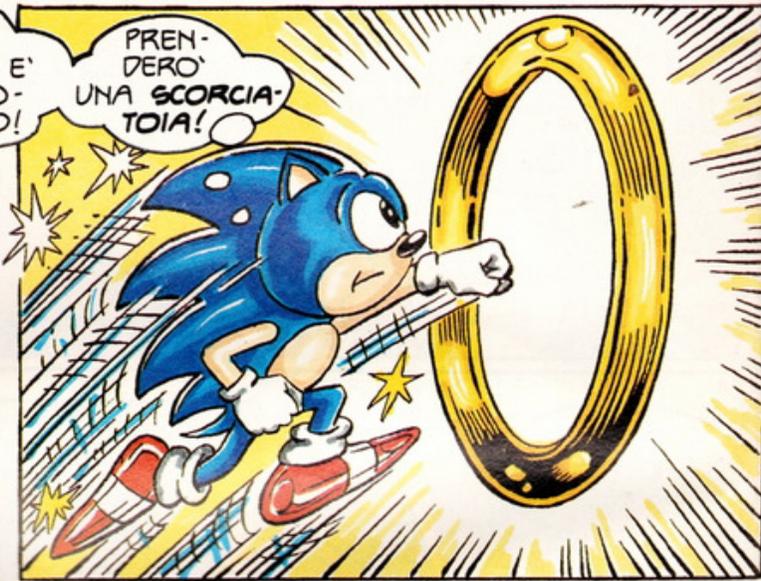
SU, SU, SALLY!

UHM... I MIEI VECCHI STIVALI MAGICI POTREBBERO ANCORA CONTENERE UN PO' DELLA MIA **ENERGIA D'ALTA VELOCITA'!** IN TAL CASO, TUFFTEE SI CACCERA' NEI GUAI!

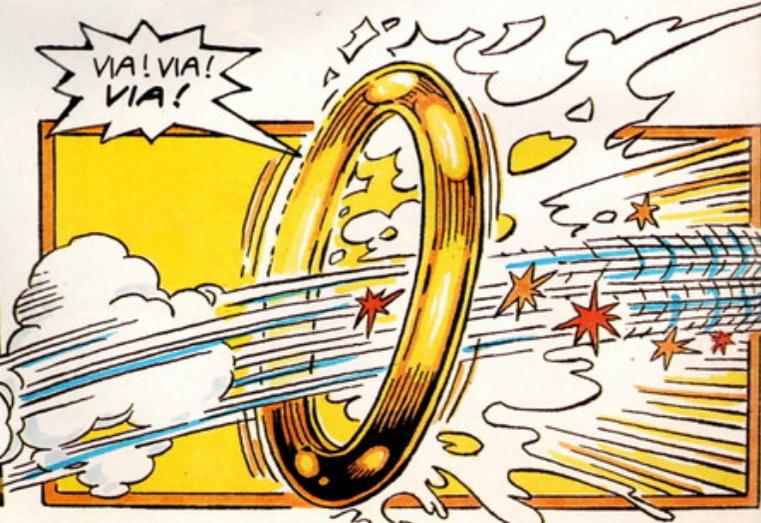
CHE COSA FACCIAMO, SONIC?

TUFFTEE POTREBBE ESSERE IN PERICOLO!

SONIC... HUH?

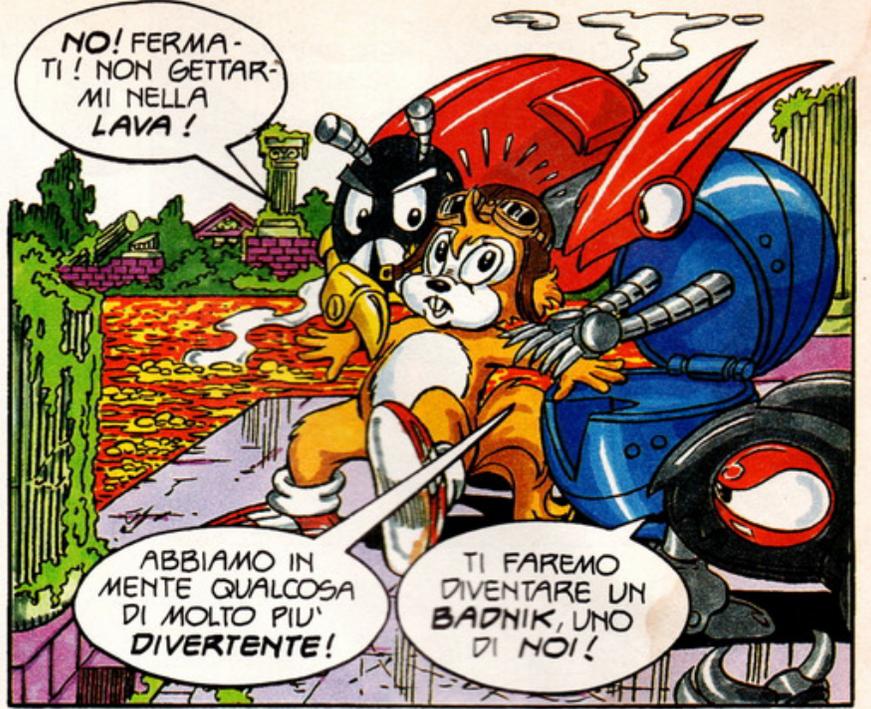
DOVE SARA' ANDATA?

FWOOOSHH!

HAI VISTO CHE GRINTA?

GUARDA COME VA!

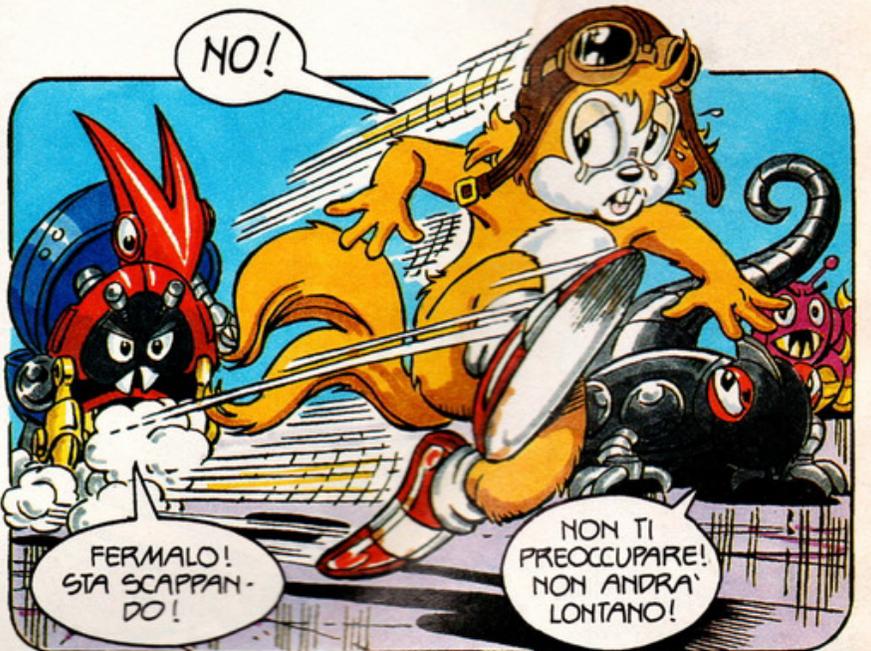
TUFFTEE DOVREBBE GIA' ESSERE ALLA **ZONA DI MARMO!** METTERO' DA PARTE TUTTA L'**ENERGIA DEGLI ANELLI!**

QUEL POSTO E' PERICOLOSO!

PRENDERO' UNA **SCORCIATOIA!**

VIA! VIA! **VIA!**

UAU! LA ZONA SPECIALE! PENSO DI AVER RACCOLTO UN PO' TROPPA ENERGIA!

SPERO SOLO DI RIUSCIRE A FILARMELA!

NO! FERMATI! NON GETTARMI NELLA LAVA!

ABBIAMO IN MENTE QUALCOSA DI MOLTO PIU' DIVERTENTE!

TI FAREMO DIVENTARE UN BADNIK, UNO DI NOI!

NO!

FERMALO! STA SCAPPANDO!

NON TI PREOCCUPARE! NON ANDRA' LONTANO!

THWAPP!

IL PICCOLETTO... E' TROPPO GRANDE PER I SUOI STIVALI!

AFFRONTALO, PAL! TU SEI STORIA!
PER FAVORE, ABBI PIETA'!
E' TEMPO DI UNIRTI A NOI!
NON TI FARA' MALE...
EHI! CHE COS'E' QUEL RUMORE?
LA TERRA TREMA!
STA ARRIVANDO QUALCOSA!
KKRASH
BOPP
KCHUNGG!
VIENI FUORI, PAL! SEI LIBERO!
PTOOM!
A QUESTI CI PENSO IO!
SONIC! MIO EROE!

SONIC! UNO SE NE STA ANDANDO VIA!

PREFERIREI NUOTARE NELLA LAVA, CHE ESSERE PRESO DA LUI!

ZZIP!

TU NON ANDRAI DA NESSUNA PARTE!

OH, NO! LA **PIASTRA FRANTUMANTE!**

AH! SEI FINITO, PALLA DI SPINE!

A UN TRATTO...

KTTOOM!

SONIC! **VIA DI QUA!**

UH? TUFFTEE?

EHI! TI HO **SALVATO!** SUPPONGO DI ESSERE UN EROE, DOPOTUTTO!

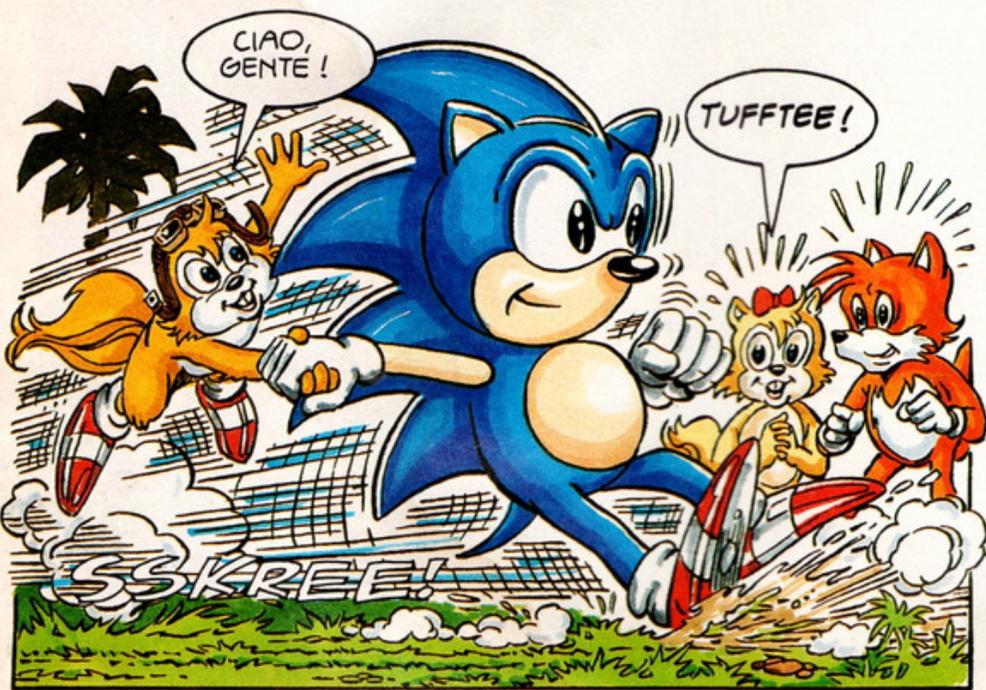
BDOPP!

EEP!

SÌ, MA NON DARTI TROPPE ARIE!

NELLA ZONA DELLA COLLINA VERDE...

OH, TAILS! SONO COSÌ SPAVENTATA! PENSO CHE NON RIVEDRÒ MAI **PIÙ** TUFFTEE!

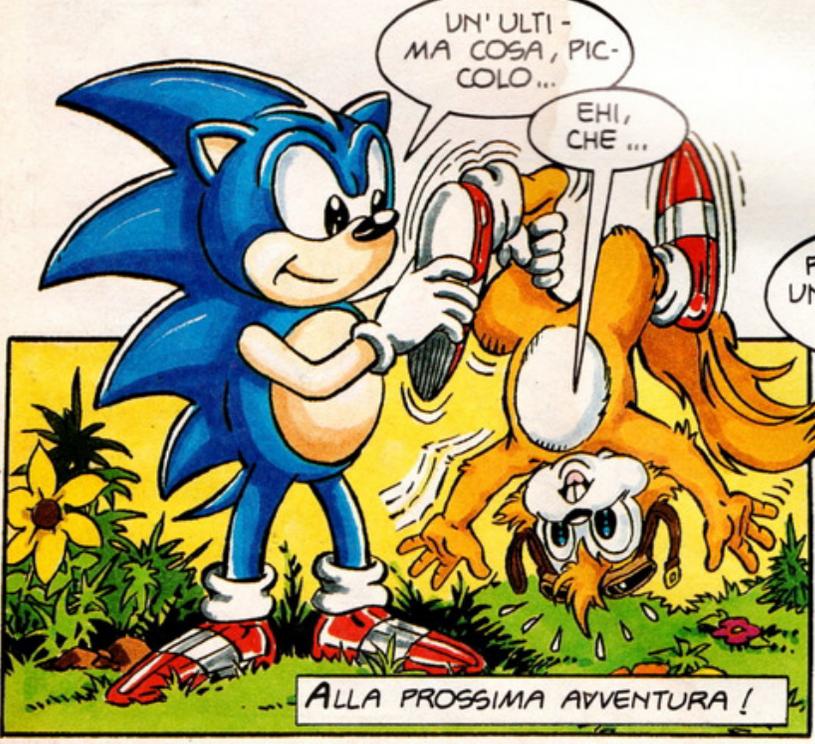
NON TEMERE, SALLY! SONIC NON TI LASCERÀ.

CIAO, GENTE!

TUFFTEE!

SSKREEE!

OH, TUFFTEE! SEI **SALVO!**

NON TEMERE PER ME, SALLY! SONO UN EROE!

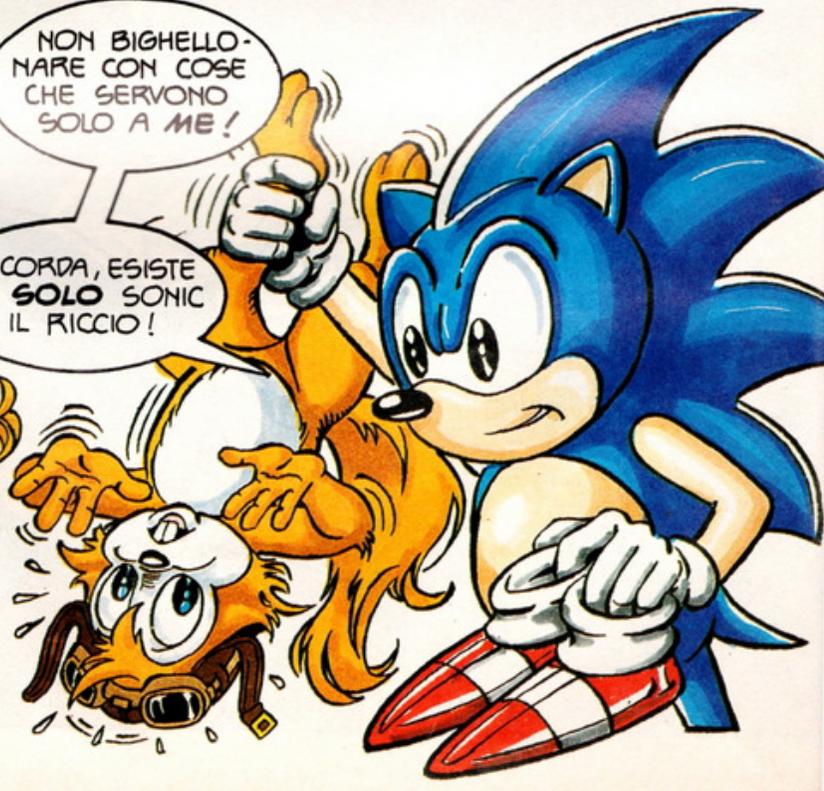
QUESTO MI RICORDA...

UN'ULTIMA COSA, PICCOLO...

EHI, CHE...

NON BIGHELLONARE CON COSE CHE SERVONO SOLO A **ME!**

RICORDA, ESISTE UN **SOLO** SONIC IL RICCIO!

ALLA PROSSIMA AVVENTURA!

FINE

VIGGILOGIA

La viggilogia è una nuova scienza (infatti l'ho inventata cinque minuti fa!) che studia tutto ciò che concerne i videogiochi; in particolare in questa pagina ci occuperemo del gergo più o meno astruso di questo mondo: se leggendo le recensioni non capite qualche termine, controllate in questo mini-vocabolario!

COIN-OP
Da alcuni erroneamente indicato con coin-up; non si tratta di mettere "su" la moneta ("coin"): "op" sta per "operated", per cui questo termine identifica tutte le macchinette funzionanti con moneta. In particolare per noi indica i videogiochi che trovate in sala giochi.

ICONA
Non raccontatemi che l'avete trovato sul vocabolario: non si tratta di un'immagine sacra, bensì di un piccolo disegno stilizzato che simboleggia un oggetto, o un'azione, che si attiva ogni volta che viene in qualche modo toccato (nei giochi classici solitamente è un bonus, come una vita extra, ma esistono anche "avventure" gestite completamente ad icone).

PLATFORM-GAME (PIATTAFORME)
Sinteticamente, il genere di videogiochi che io odio: sono quei giochi in cui il percorso non è lineare, bensì a piani, a piattaforme (per l'appunto), e si procede saltando dall'una all'altra. Bisogna acquisire un gran controllo dei movimenti del proprio personaggio, che spesso è dotato di movimenti inconsulti (come le "scivolate" quando lo blocchiamo o le "rotolate"). Doti richieste: tecnica nel controllo, fantasia, memoria.

SHOOT 'EM UP (SPARATUTTO)
"Vai e colpisci!" Questo è il tema di base dei primi videogiochi: in Space Invaders, il primo videogioco di successo, alla fine degli anni '70, il nostro compito era uccidere tutti gli alieni per evitare l'invasione e la distruzione della Terra. Doti richieste: mira, tempismo, grandi riflessi.

VIGGI (o VG)
Abbreviazione per "Video Gioco"

Zona PROVE

SALVE, RAGAZZE E RAGAZZI! BENVENUTI NELLA ZONA PIÙ SUCCOSA, QUELLE DELLE RECENSIONI. QUESTO MESE ABBIAMO UNA VALANGA DI PERSONAGGI DEI FUMETTI CHE CI VENGONO A TROVARE: DAGLI X-MEN A MICKEY MOUSE (IN LAND OF ILLUSION), PER NON PARLARE DI QUEI BIRBANTELLI DEI TINY TOON. ALTRETTANTO FUMETTOSI SONO I PERSONAGGI DI COOL SPOT E DI MICK&MACK, MA TUTTO SOMMATO NON CI SIAMO DIMENTICATI NEMMENO DEGLI ALTRI GENERI: GLI SPORTIVI POTRANNO SCATENARSI CON SUPER KICK OFF, I PICCHIATORI AVRANNO DI CHE SFOGARSI CON STREET OF RAGE 2 E GLI AVVENTURIERI DOVRANNO RISOLVERE IL DILEMMA TRA PRINCE OF PERSIA E JURASSIC PARK. E SCUSATE SE È POCO!

SUPER KICK OFF MD

FAX

TITOLO	S.KICK OFF
CASA	SEGA
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1

GRAFICA 70
SONORO 50
GIOCABILITÁ 80

Non Buttatelo potrebbe servirvi quando il tavolo dondola!!!

Vi terrà incollati al video notti intere. Un consiglio: riempite il frigorifero.

80

- Vi terrà incollati al video notti intere.
- A Vi terrà incollati al video notti intere.
- B Vi terrà incollati al video notti intere.
- C Vi terrà incollati al video notti intere.
- PAUSA Vi terrà incollati al video notti intere.

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO

VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO E GIOCABILITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

I COMANDI
PER SAPERE GIÀ DOVE METTERE LE MANI.

BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

JURASSIC PARK

MD

Non avete ancora visto il film?! Avete ragione, non è da tutti resistere per ore in fila davanti al botteghino per vedere un "semplice film"... Vorrà dire che non siete stati tra quei fortunati che hanno contribuito a battere tutti i record d'incasso nelle prime due settimane di proiezione, ma potrete sempre far parte dei fortunati che contribuiranno a rendere l'ultima meraviglia di Spielberg il film che ha incassato di più in tutta la storia del cinema! Intanto potete "accontentarvi" di giocare Jurassic Park sulla vostra console preferita, visto che una volta tanto la conversione di un film di successo riesce a ricrearne in maniera adeguata l'atmosfera. La nostra avventura comincia infatti nell'ormai famoso parco... aspettate che non ricordo... ah già, che stupido! Basta guardare il nome!... Giurassico è la parola magica! Dunque, ricominciamo: nel gioco dovete vestire i panni del paleontologo Dottor Grant, il cui compito è quello di... cam-

PLAYER
SELECT
GRANT RAPTOR

In alto a destra: la scena, tratta direttamente dal film di Spielberg, in cui il T.Rex prende a testate la jeep del Dr. Grant & Company.
Subito sotto: Grant scende le rapide a bordo di un gommone: attenzione al Raptor in agguato!
Sopra: ancora il T.Rex e a lato lo schermo in cui potrete selezionare se giocare con Grant o con un Raptor.

Sopra: il Raptor è riuscito a saltare addosso al nostro eroe: non fatevi prendere dal panico o è finita.
A lato: siamo dentro la base del centro visitatori. I dinosauri possono saltar fuori da un momento all'altro.
Sotto: in mezzo alla giungla. Lo pterodattilo sembra avere tutta l'intenzione di fare colazione...

biare mestiere. Nel parco c'è infatti una gran varietà di sauri tipici del giurassico, quali tirannosauri e velociraptor, ottenuti grazie ad un'avanzatissima ricerca genetica che ne ha permesso la clonazione da poche cellule recuperate da resti fossili. Ma, come si suol dire, il diavolo fa le pentole, ma non i coperchi: ecco quindi che le "miti" bestioline si fanno sempre più intraprendenti sino a scatenarsi in un'aperta rivolta a base di "spuntini umani"! Il nostro buon paleontologo si trasforma perciò in un avventuriero, in pieno stile Indiana Jones, che cerca di liberare i propri compagni dai dentini saurini che infestano la zona. "Non è un problema - penserete voi -: qualche chilo di buon esplosivo e di sano piombo e facciamo piazza pulita!" Ha, ha, ha, ha, mi scappa da ridere! Volete proprio sapere quali armi (che naturalmente dovete procurarvi cercandole) avete a disposizione? Qualche bottiglione di etere e tanto, tanto cotone: dovete unire i due componenti e poi attendere il momento più propizio per arrampicarvi sul collo del lucertolone di turno per addormentarlo... state tranquilli, sto scherzando, anche se non troppo! Infatti il WWF fa buona guardia, per cui non si possono certo uccidere i dinosauri, si possono soltanto addormentare, per un periodo più o meno lungo, secondo l'arma usata. Se a questo aggiungete che il buon doc deve affrontare rapide, vortici d'acqua, passaggi mozzafiato su liane o su percorsi carichi di elettricità, direi proprio che il divertimento non manca! Forse vi state chiedendo se questo è il gioco o è il film? Incredibilmente

potremmo dire che è quasi la stessa cosa! Per di più nel videogioco avrete la possibilità di impersonare i "cattivi" (il che non è una cosa molto comune; il mio preferito in questo campo era Rampage, in cui addirittura si poteva giocare in tre contemporaneamente, impersonando mostri giganteschi che distruggevano interi palazzi!), scegliendo all'inizio del gioco l'altro personaggio a nostra disposizione, il terribile Raptor, un grosso dinosauro che questa volta deve fare di tutto per sfuggire agli esseri umani.

Sopra: ancora sul gommone. Tenete sempre gli occhi aperti.
Sotto: la cartina dell'isola al largo di Costarica. La scritta dice che il T.Rex ha demolito la vostra macchina... Vi toccherà andare a piedi nella giungla ma occhio (più sotto) ai Raptor e ai Brachiosauri!

FAX

TITOLO	JURASSIC PARK
CASA	SEGA
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1

GRAFICA 90

SONORO 90

GIOCABILITÀ 72

La grafica dei personaggi e dei fondali è molto ben riuscita.

A volte lo sprite principale non risponde perfettamente ai nostri comandi.

82

- Per camminare e arrampicarsi
- A • Per selezionare le varie armi raccolte
- B • Fuoco
- C • Salto
- START • Per iniziare e mettere in pausa

JURASSIC PARK GG

Sarò clemente: la trama la conoscete già (e se ve la siete già dimenticata rileggetevi la recensione della versione per MD), per cui vi risparmio la ripetizione. Logicamente questa versione per il portatile Sega è leggermente ridimensionata: innanzi tutto questa volta possiamo guidare solamente il Dottor Grant, non ci sono livelli di difficoltà, non si può eliminare il sonoro (beh, basta abbassare il volume quando il motivetto, adeguato ma un po' ripetitivo, vi ha perforato il timpano) e non esistono password. Del resto non servirebbero a molto: il gioco consta di soli quattro ambienti (le aree infestate rispettivamente da Triceratopi, Brachiosauri, Pteranodonti e Velociraptor) e c'è la possibilità di continuare la partita memorizzandò le aree già completate. Solo se si completano tutte in una partita sola ci verrà data la possibilità di finire il gioco affrontando l'area del "teribbile" Tirannosauro (naturalmente senza "continue"). Nel complesso il gioco non è male, ma forse qualcuno si poteva spremere un po' di più le meningi per renderlo maggiormente impegnativo.

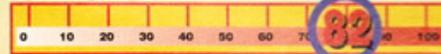
Mentre nello schermo iniziale conviene colpire tutti i dinosauri perchè danno linee extra di energia, nel gioco basta evitarli, perchè danno solo "i continue".

FAX

TITOLO	JURASSIC PARK
CASA	SEGA
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1

GRAFICA 87

SONORO 76

GIOCABILITÀ 82

Ottima l'animazione dello sprite.

Abbastanza facile: longevità piuttosto scarsa.

78

- Selezionare l'area di gioco, camminare, acquattarsi e arrampicarsi.
- 1 2 Selezionare l'arma, tornare al gioco e sparare.
- Selezionare l'arma, sparare nello schermo della jeep/nell'"action game", saltare, arrampicarsi, scavalcare e scendere.
- START Mettere in pausa, selezionare le armi e il pronto soccorso e tornare al gioco.

SUPER KICK OFF

MD

Se pensate che gli schemi e gli allenamenti del futuro (sperem) Cavalier Sacchi siano complessi e pesanti, girate pagina: Super Kick Off non fa per voi. Se invece vi piace veramente il gioco del calcio e provate piacere nel cimentarvi nelle sfide impossibili potete restare sintonizzati su questo canale. Super Kick Off è la versione per Mega Drive della più famosa simulazione calcistica (eccezion fatta per i coin-op): Kick Off, che vanta già ben due campionati italiani. La particolarità di questo gioco è che ti costringe a pensare, non basta giocare: anche solo per fare una partita amichevole bisogna selezionarla, poi si deve scegliere la formazione da mandare in campo, con le eventuali marcature a uomo (con un massimo di due), le famose tattiche da utilizzare nel corso dell'incontro (quattro tra le dieci disponibili, attivabili in qualsiasi momento della partita), ed infine si possono addirittura ridefinire le funzioni dei tre tasti a nostra disposizione. Niente paura, però: se avete voglia di fare esperimenti potete andare avanti per un anno intero: ad esempio, avete a disposizione ben due tipi di allenamenti (contro squadre di club o nazionali) e quattro di tornei (con otto o sedici squadre, all'italiana o ad eliminazione diretta) e potete variare un'infinità di parametri. Con l'opzione "Allenamento" potete

(In alto) Lo schermo per la scelta delle tattiche sia di attacco che di difesa.
(A destra) Le azioni da gol possono essere viste al replay.
(Sopra) La tipica visuale dall'alto di Kick Off con il radar per seguire l'azione di gioco nella sua totalità

migliorare l'abilità dei vostri giocatori in movimento (le azioni) o nel gioco da fermo (punizioni e calci di rigore). In modo "Editor" potete rivoluzionare la vostra squadra, cambiando nomi, magliette, colori, pelle e capelli dei giocatori, e quindi salvare il tutto; potete verificare le rispettive potenzialità dei vostri campioni e controllare le varie tattiche. Infine potete modificare tutta un'altra serie di fattori: la velocità di gioco (fra le tre disponibili), il vento, il campo (normale o "pesante"), la durata della partita (da tre a venti minuti), il fuorigioco (invero un po' difettoso, visto che viene fischiato anche al di qua della linea di metà campo) e il livello di abilità delle squadre. Non preoccupatevi, questo è solo l'inizio: poi viene il gioco! Le difficoltà iniziano quando si cercare di controllare la palla, che non rimane attaccata ai piedi: ci vuole tanto, tanto, tanto allenamento, ma dopo le soddisfazioni non mancano, grazie ad un'azione frenetica e a un'ampia e completa varietà di soluzioni di gioco.

(In alto) Potrete guidare sedici tra le più forti squadre europee.
(A destra) Uno dei simpatici schermi delle opzioni a icone.
(Sotto) Calcio d'angolo. I nomi Anco e Tiertex nei cartelloni pubblicitari sono rispettivamente della casa che detiene i diritti di Kick Off e degli sviluppatori del gioco.

FAX

TITOLO	SUPER KICK OFF
CASA	US GOLD
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 80

SONORO 82

GIOCABILITÀ 74

88

- ↑ Potete fare quasi tutto, come nel calcio vero.
- ↓ Controllo della palla molto difficile.

- (pad) • Effettua le scelte/muove i giocatori/dà gli effetti
- A B C • Possono essere ridefiniti: pallonetti, tiri e interventi (scivolate, colpi di testa, stop, ecc.)
- START • Regola le dimensioni del radar, le sostituzioni, il replay e la tattica.

SPOT AND THE QUEST FOR COOL

MD

Non è facile riuscire a trovare un videogioco nel quale i programmatori siano riusciti ad equilibrare i loro sforzi ottenendo un risultato apprezzabile ed uniforme per tutte le caratteristiche proprie dello stesso. Cool Spot (come viene più brevemente nominato questo gioco) riesce perfettamente in questo miracolo: se da una parte le animazioni del personaggio principale rasentano l'incredibile, il sonoro è perfettamente coerente alle varie situazioni di gioco e la giocabilità è coinvolgente in una maniera al limite del parossismo. Difficile quindi decidere con che argomento iniziare: proviamo a partire dal personaggio principale. Spot non è altro che un grosso punto rosso arrivato dritto dritto da una lattina di 7Up e vuole rappresentare, come suggerisce il suo soprannome, il classico tipo "figo", quello in grado di fare qualsiasi cosa. Difatti Spot cammina, salta, corre, si arrampica, gioca con lo yo-yo, rimbalza dopo una caduta, sbadiglia, schiocca le dita e si pulisce gli occhiali con una fluidità di movimento molto naturale, tanto da renderlo "vivo". Tutto ciò è perfettamente adattato all'ambiente tipico del genere platform in cui deve cimentarsi il nostro eroe, : il gioco è basata infatti sulle capacità di salto di Spot, che gli permettono di raggiungere zone nascoste piene zeppe di bonus, nonché sulla sua capacità nell'affrontare l'ignoto, fondamentale per riuscire ad avanzare negli undici livelli a nostra disposizione. Per passare al livello successivo bisogna infatti raccogliere una certa percentuale di punti rossi, il che aprirà la gabbia che imprigiona i nostri amic, e

(In alto) Il livello del porto vi farà compiere acrobazie degne di un marinaio provetto, fra gomene e pennoni.
(Qui sopra) Sulla spiaggia conviene fare attenzione a questi paguri.
(Qui sotto) Nella vasca da bagno dovremo vedercela con ranocchie di gomma e saponette profumate.

FAX

TITOLO	SPOT
CASA	VIRGIN
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1

GRAFICA 92

SONORO 91

GIOCABILITÀ 92

Animazioni fantasmagoriche, difficoltà calibrata, livelli bonus per i più bravi.

Manca un tasto per la corsa...

92

• Per muovere Spot e guardarsi intorno.

B • Sparo.

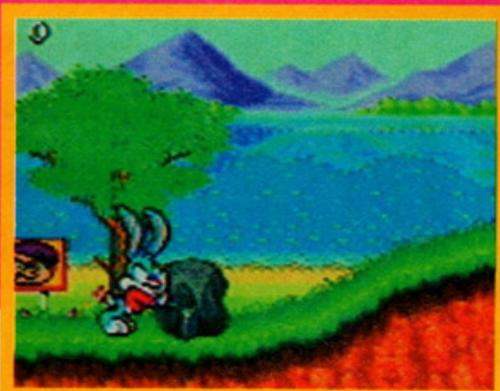
C • Salto.

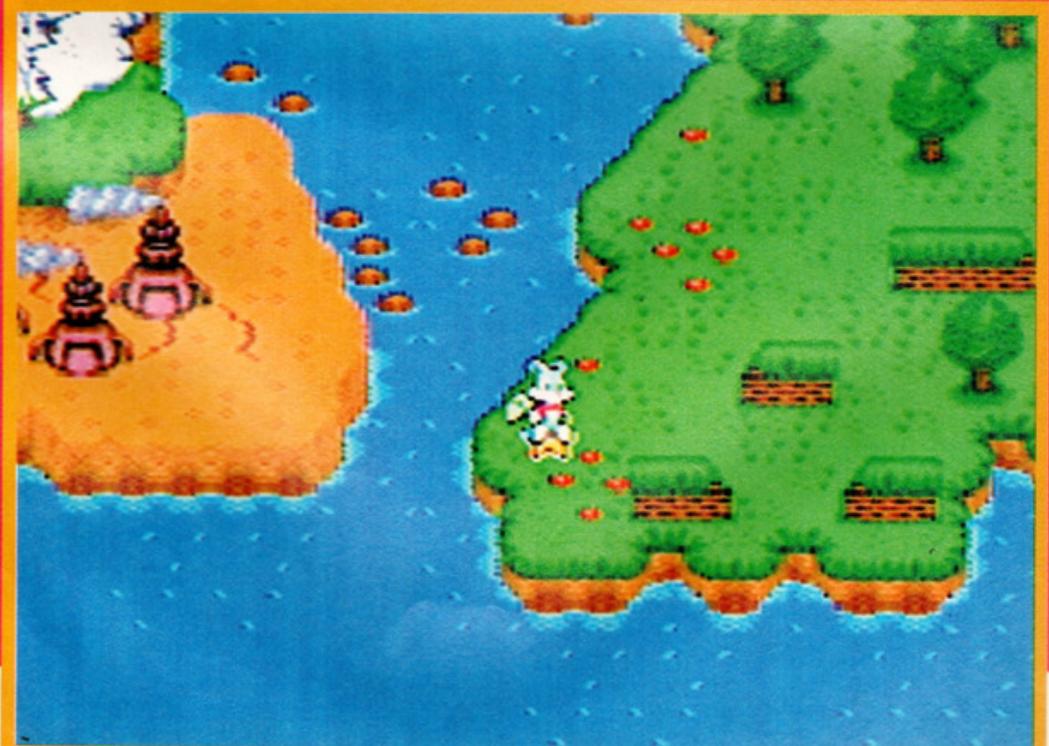
spesso questi punti si trovano in luoghi apparentemente inaccessibili. Come non bastasse, se si vuole accedere al livello bonus, che cela tra l'altro preziosi "continue", bisogna raccogliere una percentuale ben maggiore (almeno il 75%, l'80% e l'85%, secondo il livello di difficoltà) dei suddetti puntini. Anche se a qualcuno non sembrerà il massimo dell'originalità, possiamo assicurarvi che il concetto è stato sviluppato in maniera estremamente coinvolgente ed originale. Per finire, come ciliegina sulla torta, ecco la colonna sonora: si va dal dance più sfrenato al reggae, il tutto condito da effetti sonori di qualità e ben appropriati.

(In alto) Nella camera dei giocattoli potremo compiere delle spettacolari evoluzioni fra dirigibili, aeroplanini e altri balocchi.
(Sopra) Non temete, quelle tubature non esploderanno mentre voi ci siete sotto, ma attenti alle gocce.
(A lato) Sul trenino che fa ciuff-ciuff quegli uccellacci ci romperanno le uova nel paniere.

TINY TOON ADVENTURES

MD

L'interscambio tra il mondo dei fumetti e quello dei videogiochi, e viceversa, si sta facendo sempre più fitto (né è una riprova la rivista che state sfogliando avidamente): Tiny Toon infatti si ispira palesemente ai personaggi più famosi della Warner Bros. Il protagonista della vicenda è tale Buster Bunny, un buffo coniglietto blu, furbo, vivace e fin troppo intelligente (o forse sarebbe più appropriato "fin troppo furbo"?!), che i soliti ben informati vociferano che sia uno dei tanti (i conigli sono assai prolifici...) nipoti del mitico Bugs Bunny. Anche gli altri personaggi, gli amici di Buster che sono stati imprigionati dal perfido cattivo di turno per i suoi sordidi intenti, sembra siano i nipotini di altri personaggi famosi come Wile E. Coyote, Daffy Duck e così via. Lo scopo di TTA è quindi quello tipico dei platform-game: attraversare vagonate di livelli pieni zeppi di ogni specie immaginabile, e non, di avversari e di avversità: ragazzacci pestiferi, corvi fin troppo ammaestrati, topi, anzi, pantegane irascibili, e così via. Ogni livello del gioco è suddiviso

Lo schermo di apertura del gioco

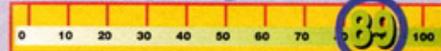
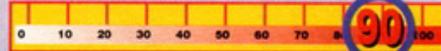
La mappa della zona nel passaggio di livello

in più schemi, alla fine dei quali troveremo un "taxista" d'eccezione: Gogo Dodo, uno pseudo-paguro che vi condurrà allo schema successivo. Alla fine del livello troveremo invece il solito boss di fine livello, solitamente in compagnia di un prigioniero, reso succube grazie ad un elmetto telecomandato. Per sconfiggere gli avversari si può procedere in tre maniere: saltare sulla loro zucca, diventare invincibile raccattando le apposite stelline oppure chiamare in soccorso un amico, che "sparecchierà" lo schermo in un batter d'occhio. Immancabile la solita sfilza di gustose icone disseminate lungo il percorso (indovinate un po' qual è la preferita di Buster?...) che donano vari tipi di bonus, dall'energia extra alla vita supplementare. Avrete quindi capito che TTA ha tutte le carte in regola per sollazzare i patiti del genere, e potrebbe affascinare pure gli altri, considerando le umoristiche animazioni, in pieno stile fumetto; se poi sarete tanto abili da finire il quarto livello scoprirete che la vita non fatto di sole piattaforme...

Le animazioni di questo bellissimo gioco sembrano prese pari pari da un cartone animato. Le smorfie di Buster Bunny sono un vero spasso, e quando cerca di non cadere da un precipizio si esibisce in evoluzioni davvero comiche. Qui sotto lo vediamo alle prese con un paio di corvacci troppo impertinenti.

FAX

TITOLO	TINY TOON
CASA	KONAMI
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1

GRAFICA 88

SONORO 89

GIOCABILITÀ 90

↑ Fumettoso, umoristico, divertente e maledettamente giocabile.

↓ A volte sembre fin troppo facile, e invece...

89

- Muove Buster Bunny.
- A: Per chiamare aiuto.
- B: Salto.
- C: Salto.

STREETS OF RAGE 2 GG

Come dice il vecchio adagio: "Chi tardi arriva, male alloggia!" Infatti l'unico demerito di questo picchiaduro per la console portatile di casa Sega è forse quello di essere apparso sulla scena DOPO la versione per il Mega Drive. Inevitabili quindi i paragoni ed altrettanto inevitabile l'iniziale scoramento per i "tagli" subiti da questa versione; però una volta verificato che tutto sommato c'è stata sì una flessione in quantità, ma non in qualità, possiamo tirare un sospiro di sollievo. La giocabilità è garantita da controlli abbastanza buoni, con i quali è possibile effettuare un sacco di mosse diverse, colpi, proiezioni, ecc.: ogni personaggio (si può scegliere tra Axel, Blaze e Sammy; manca Max) naturalmente ha le sue caratteristiche, il che, unito a tre livelli di difficoltà, garantisce una buona longevità al gioco. Insomma, se vi ispirano sei livelli di sane botte, con una grande varietà di avversari, mostri alieni e bestioni di fine livello, magari da affrontare insieme ad un amico collegato via cavo, non potete proprio perdervi questo SOR2.

È sicuramente uno dei picchiaduro più belli per Game Gear: potrete divertirvi a picchiare i vostri nemici come più vi pare. A mani nude, con coltelli, sbarre di metallo e mosse speciali!!!

STREETS OF RAGE II™

©1993 SEGA

FAX

TITOLO	STREETS OF RAGE 2
CASA	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 72

SONORO 71

GIOCABILITÁ 88

↑ Si può menare addirittura in coppia, collegando due GG!

↓ Manca un pò troppa roba rispetto alla versione per MD.

86

- Muove il personaggio.
- 1 • Per colpire.
- 2 • Per saltare.

X-MEN

MD

Durante l'estate 1992 il coin-op più giocato negli USA fu X-Men, con un megacabinato a due schermi e quattro giocatori; in Italia il suo successo è stato minore, soprattutto perché non sono altrettanto diffusi i fumetti omonimi. Questa conversione, nonostante sia utilizzata una cartuccia da 8 Megabit, è leggermente ridotta, presentando solo quattro personaggi tra cui scegliere, rispetto ai sei del coin-op. Infatti qui ci sono Wolverine, Nightcrawler, Cyclops, mentre Gambit sostituisce Colossus e le due donzelle, Storm e Dazzler. Anche la trama del gioco è differente: questa volta il perfido mutante Magneto ha contaminato con un virus informatico tutti i computer della terra, compreso quello della base degli X-Men, il quale comincia a ricreare con la Stanza del Pericolo (un simulatore olografico dagli effetti reali) ben cinque ambienti zeppi di avversari, che i nostri eroi dovranno superare prima di poter intraprendere la spedizione punitiva finale, sull'asteroide base di Magneto. In ultima analisi X-Men si rivela un più che discreto gioco d'azione, piuttosto che un picchiaduro puro (anche perché in due non si riesce a fare lo stesso macello che si ottiene in quattro).

Gli eroi della Marvel sono stati riprodotti con molta attenzione per i dettagli. Gli artigli di Wolverine sono di lucido metallo, Tempesta è bella più che mai e Nightcrawler non ha certo perso la sua "abbronzatura".

Qui sopra vediamo un'esempio di "aiuto" che ci viene fornito dai nostri compagni di avventura. La bella Ororo dispiega il suo mantello per darci un passaggio.

FAX

TITOLO	X-MEN
CASA	SEGA
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 83

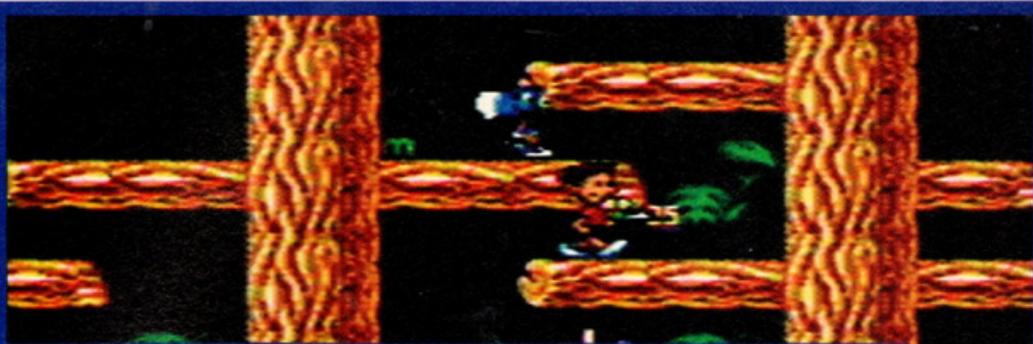
SONORO 75

GIOCABILITÀ 76

↑ Poteri mutanti, salti e piroette spettacolari.

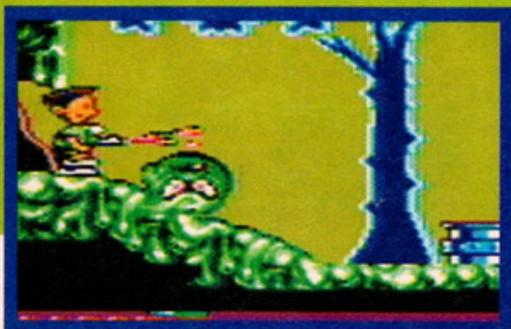
↓ Se non vi piace il genere dategli un'occhiata prima di acquistarlo.

80

(pad)	Muove i personaggi.
A	Usa il potere mutante/Chiama i rinforzi.
B-C	Attacco.
B+C	Attacco speciale.

MICK&MACK GLOBAL GLADIATORS

MS

E poi dicono che i ragazzi del giorno d'oggi non si preoccupano più dei problemi della vita comune, che pensano solo a divertirsi, addirittura che si sono messi persino a studiare e non pensano ad altro che a se stessi! Cosa dovremmo pensare allora di Mick e Mack, che si sono fatti coinvolgere talmente tanto dai problemi ecologici da andare in giro per il mondo con un pistolone, come quelli che usavate quest'estate in spiaggia (maledetti, non sono riuscito a cuccarne uno: ogni tanto mi beccavo una doccia, mi alzavo di scatto e mi guardavo intorno, ma non c'era anima viva nel raggio di 10 metri!), riempito di una dose supercompressa, tanto da essere pressoché infinita, di... fanghiglia fumante?!

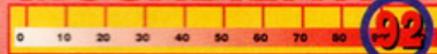
Mick e Mack giocano nella loro stanza, ignari di quello che li attende.
(In alto a destra) Certo che sul ghiaccio è difficile mantenere l'equilibrio.
(In basso a destra) Con la nostra pistolona spara "slime" non dovremo temere l'assalto dei vari mostroidi di turno.

State già sbavando pensando che si tratti di uno sparatutto, vero? Beh, vista l'arma potremmo definire M&MGB uno "spanditutto piattaformico": l'azione si svolge infatti secondo i canoni tipici dei migliori platform-game attraverso quattro zone dai nomi alquanto indicativi (Slime World, Mystical Forest, Toxi Town e Artic World), suddivise ognuna in tre livelli piuttosto estesi, che richiederanno un buon numero di partite per essere esplorati totalmente, considerato anche il fatto che non è disponibile il "continue". Per fortuna durante la partita abbiamo l'opportunità di riprendere il gioco dal punto in cui siamo morti, se abbiamo raccolto l'apposita freccia. Oltre a quest'ultima, vi sono molte altre icone disponibili lungo il percorso, la più importante delle quali è sicuramente una specie di "Emme" (non è altro che il simbolo di una nota catena di fast-food che comincia per... emme!), indispensabile per completare gli stage nel tempo a nostra disposizione. Naturalmente il numero di emme da raccogliere cresce col passare dei livelli, così come la pericolosità e la "schifosità" dei nemici, inquinatori incalliti: tutto ciò contribuisce in maniera equilibrata alla giocabilità di questa ben riuscita versione per l'8 bit Sega, perfettamente adattata da quella per Mega Drive.

FAX

TITOLO	MICK & MACK G. G.
CASA	VIRGIN
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1

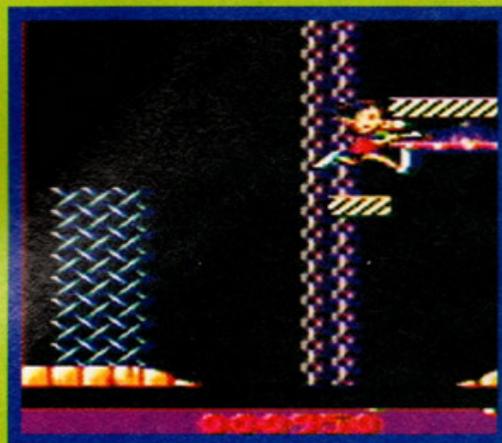
GRAFICA 85

SONORO 78

GIOCABILITÁ 92

Un ben calibrato livello di difficoltà, assicura una grande longevità.

Si poteva fare di meglio riguardo al sonoro; non c'è il continue (ma è proprio un difetto?!).

88

- Muove Mick e Mack
- 1 Per usare la vostra Magnum Melmak 45
- 2 Per saltare

Come potete vedere, la pistola spara-slime è sempre utile! I mostriciattoli infestano tutti i livelli.

MICKEY MOUSE 2 LAND OF ILLUSION

MS

Siete disperati? Avete finito di rileggervi per la quattordicesima volta tutta la vostra collezione del mitico Topolino? Anche i Classici di Walt Disney? Avete ragione anche a me piacciono molto (a proposito: se ne avete qualcuno che vi avanza...)... come dite?... avete finito anche il videogioco di Mickey Mouse? TRANQUILLI!!! E' in arrivo una nuova avventura del nostro eroe, che "gira" sull'8 bit di casa Sega. Mickey Mouse 2-Land of Illusion o, più brevemente, Lol, come il suo predecessore è un classico gioco di piattaforme in cui Mickey deve esplorare ben 14 livelli imbottiti di ogni ben di Dio. Un particolare che avvicina Lol al genere delle avventure è che tutti i livelli sono collegati e spesso troverete ad ostruirvi il passaggio alcuni ostacoli che non potrete superare finché non avrete raccolto un oggetto che vi verrà dato terminando un altro livello. Ad esempio, uccidendo il fantasma del quarto livello otterremo una pozione per rimpicciolire, indispensabile per superare alcuni passaggi molto stretti; per non parlare del fagiolo magico, indispensabile per accedere all'ultimo livello... Tutto il gioco è permeato

da una certa "magicità", con miriadi di creature demoniache e mostriciattoli vari, ben supportati da calamità più o meno naturali, quali fiumi di lava, torrenti impetuosi, foreste intricate e misteriose piramidi. E naturalmente anche lo scopo del gioco non è da meno: Mickey deve recuperare un cristallo magico sottratto da un essere misterioso e malvagio. Quel cristallo sinora aveva sempre protetto questa landa che ora appare così desolata, e Mickey non resiste al racconto strappalacrime della ragazza che ha appena salvato da un fantasma (Minnie, dove sei?!), gettandosi a capofitto nell'impresa.

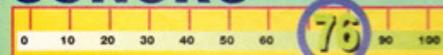
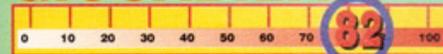
Bene, se anche voi amate le favole a lieto fine, e non vi passa per la mente di chiedervi COME sia arrivato Mickey in questo posto, non vi resta che armarvi di joypad e gettarvi nella platformazione per aiutare nell'impresa il nostro eroe preferito!

I perfidi ragnacci tessono la loro tela per ostacolarci...calcolate bene i tempi e riuscirete a superarli in un batter d'occhio.
Il dragone che vediamo qui sotto a sinistra ricorda tantissimo il buon vecchio Elliott, il drago invisibile. Qualcuno sa di cosa stiamo parlando? Ma sì, ragazzi, se non lo avete ancora visto noleggiatevi la cassetta del film!

FAX

TITOLO	MICKEY MOUSE
CASA	SEGA
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1

GRAFICA 83

SONORO 76

GIOCABILITÀ 82

Un buon seguito di Mickey Mouse, con adeguate innovazioni.

Potevano farlo un pelo più difficoltoso...

81

- Muove er sorcio.
- 1 Inizia il gioco, raccoglie gli oggetti.
- 2 Saltare e nuotare.

PRINCE OF PERSIA

MCD

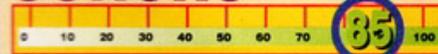
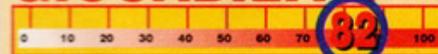
Dal 1989 ad oggi il Principe di Persia ha girovagato un po' su tutti i computer e le console a nostra disposizione, ottenendo successi ovunque, e finalmente arriva anche nel mondo Sega: prima sul Mega CD e prossimamente (vedi articolo sull'ECTS) sul Megadrive. Per coloro che ancora non conoscono la trama della vicenda ecco un breve riassunto: l'eroe è un baldo giovane, un avventuriero venuto da terre lontane, che ha conquistato il cuore della bellissima figlia del Sultano. Fin qui sembra che vada tutto bene, ma purtroppo il Sultano è partito per una lunga guerra e il suo reggente, il perfido Gran Visir Jaffar, ha pensato di far carriera, prendendo il potere e sposando la suddetta principessa (o "sultanina"?!). Per questi motivi il nostro eroe si ritrova ingabbiato nelle prigioni del sultano, senza armi, in una serie di sotterranei apparentemente senza uscita, e per di più con solo un'ora a disposizione per cercare di raddrizzare la situazione. Questa la storia, ora passiamo al gioco: innanzi tutto godetevi l'introduzione, in perfetto stile "Manga" (i fumetti giapponesi), che è una delle cose più belle del gioco. Poi naturalmente sono da apprezzare il sonoro, adeguato al tema, e le voci digitalizzate. E il resto? La grafica non sviluppa in pieno le possibilità del MCD, anche se le animazioni non sono certo malvagie: potrete apprezzarle meglio modificando la velocità di spostamento (che dispone di cinque

(Sopra e qui di lato) Alcune immagini della nuova introduzione animata del gioco realizzata appositamente per la versione CD.
(A lato in centro) Il primo livello del gioco: il Principe deve arrivare alla pozione che serve per recuperare le energie perse nei combattimenti.

FAX

TITOLO	PRINCE OF PERSIA
CASA	SEGA
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1

GRAFICA 82

SONORO 85

GIOCABILITÀ 82

Rende l'atmosfera misteriosa degli intrighi orientali.

Da una versione CD forse ci si potrebbe aspettare qualcosa di più...

80

- • Seleziona le opzioni.
- A • Raccoglie gli oggetti.
- B • Fa salire e/o scendere il Principe.
- C • Raccoglie gli oggetti.
- START • Inizia/Pausa/Chiude le finestre delle opzioni.

Duelli con le temibili guardie del Visir e l'ingresso a un livello successivo nel caso riusciate a sconfiggerle

Una drammatica sequenza dell'introduzione animata: il Principe viene sbattuto in galera!

"marce"). Tutto sommato però non c'è molta carne al fuoco (cioè ci sono pochi sprite in movimento) e gli stessi fondali forse potevano essere migliori. Anche il menù che ci offre le varie opzioni poteva venire realizzato in maniera più "carina". Per quanto riguarda la giocabilità, non fatevi influenzare dai primi quadri, tutto sommato abbastanza semplici: più avanti ci sono situazioni al limite dell'impossibile, nelle quali bisogna unire strategia, tempismo, velocità e una perfetta padronanza dei comandi, per riuscire a recuperare gli oggetti indispensabili ad affrontare i vari guardiani e per trovare gli interruttori delle molte grate che ostacolano il nostro cammino. In conclusione possiamo dire che questa versione di Prince of Persia, pur non mantenendo in pieno le aspettative, non può mancare nella vostra ludoteca, specie se siete amanti dei giochi di piattaforme.

Shinobi

LA PAGODA DELLA PAURA

IBAKARI, GIAPPONE.

NOTTE. LA LUNA ILLUMINA L' AGILE FIGURA ...

...DI **JOE MUSASHI**, IN CERCA DEGLI ASSASSINI DEL **NEO ZEED**!

RRAARRR!

HA GIURATO A SE STESSO DI ANNIENTARLI ...

E NIENTE E NESSUNO POTRA' FERMARLO! PER LUI...

...CONTA SOLO LA SUA **MISSIONE**!

JON HAWARD

IL SUO **HARAGEI***...

* **SESTO SENSO** DEI NINJA.

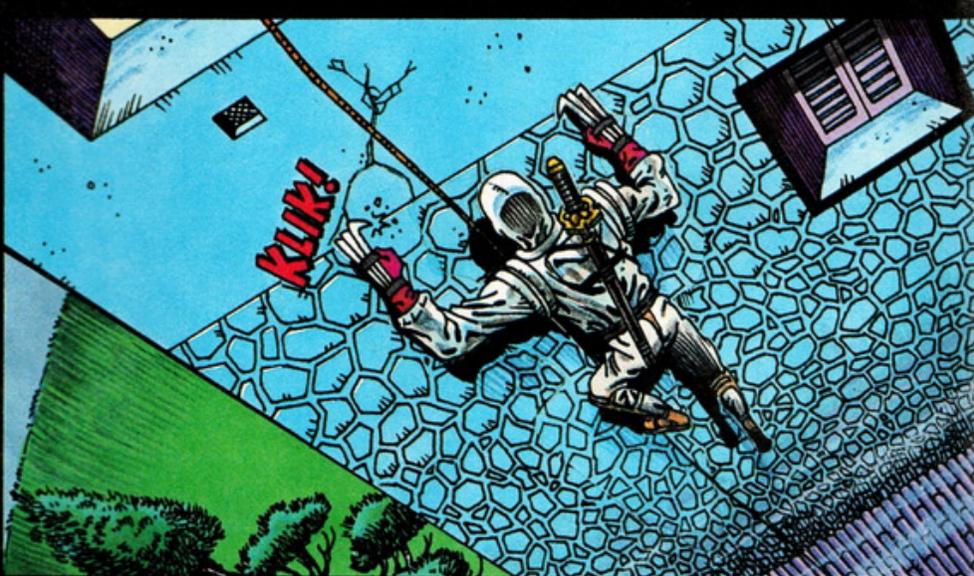
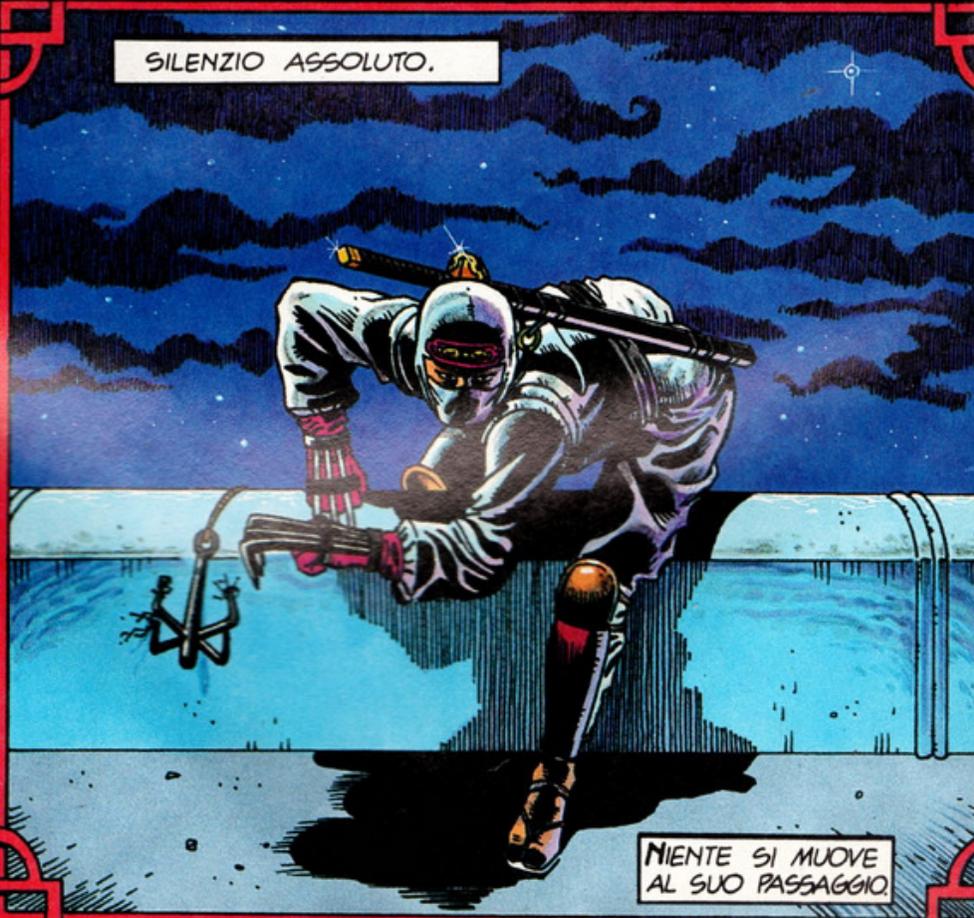
...GLI CONSENTE DI SORPRENDERE I NEMICI!

TAP!

AHEM!

E DI SORPRESA!

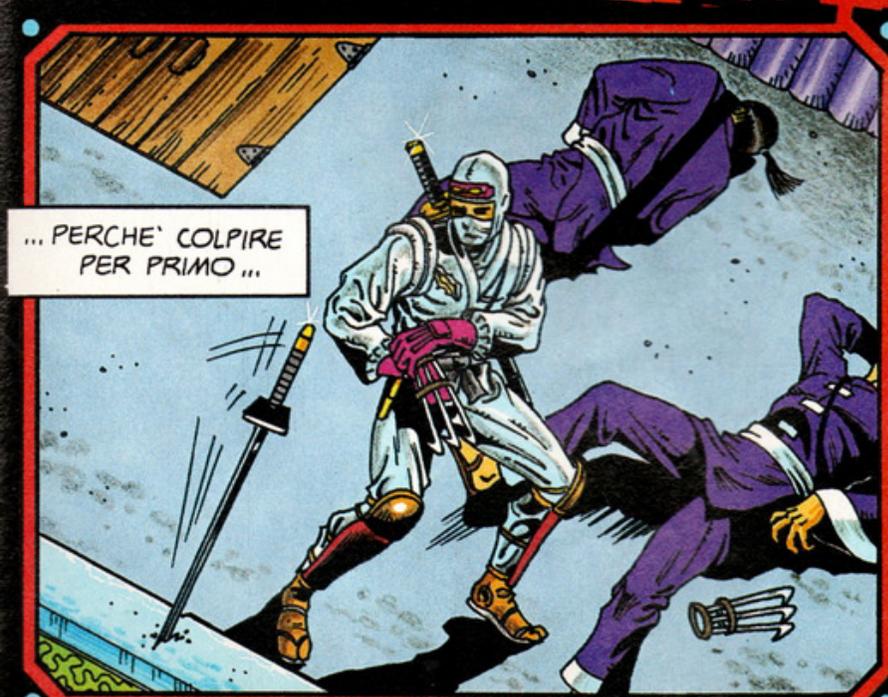
WHAPP!

DA' LA SCALATA AL TETTO DELLA PAGODA.
KLIK!
KLIK!
SILENZIO ASSOLUTO.
NIENTE SI MUOVE AL SUO PASSAGGIO.

THWIPP

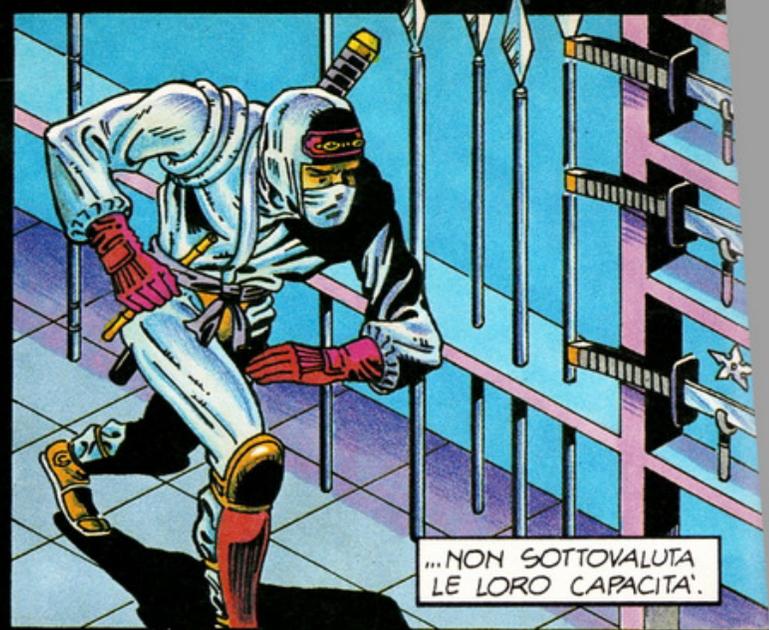
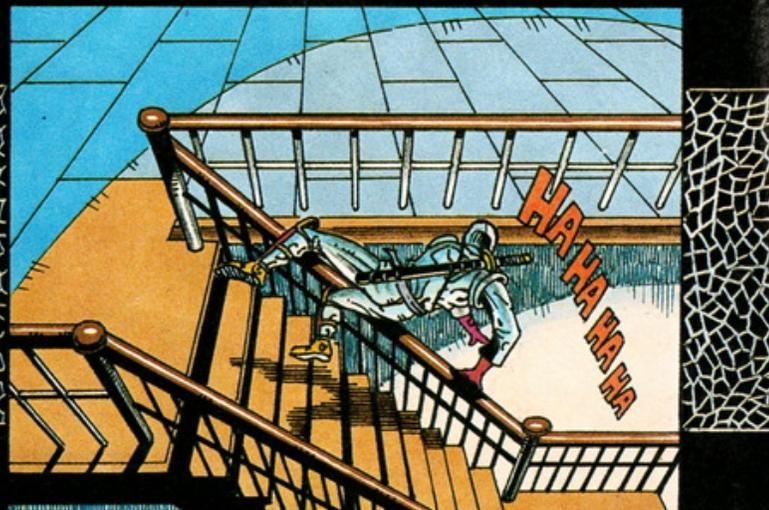
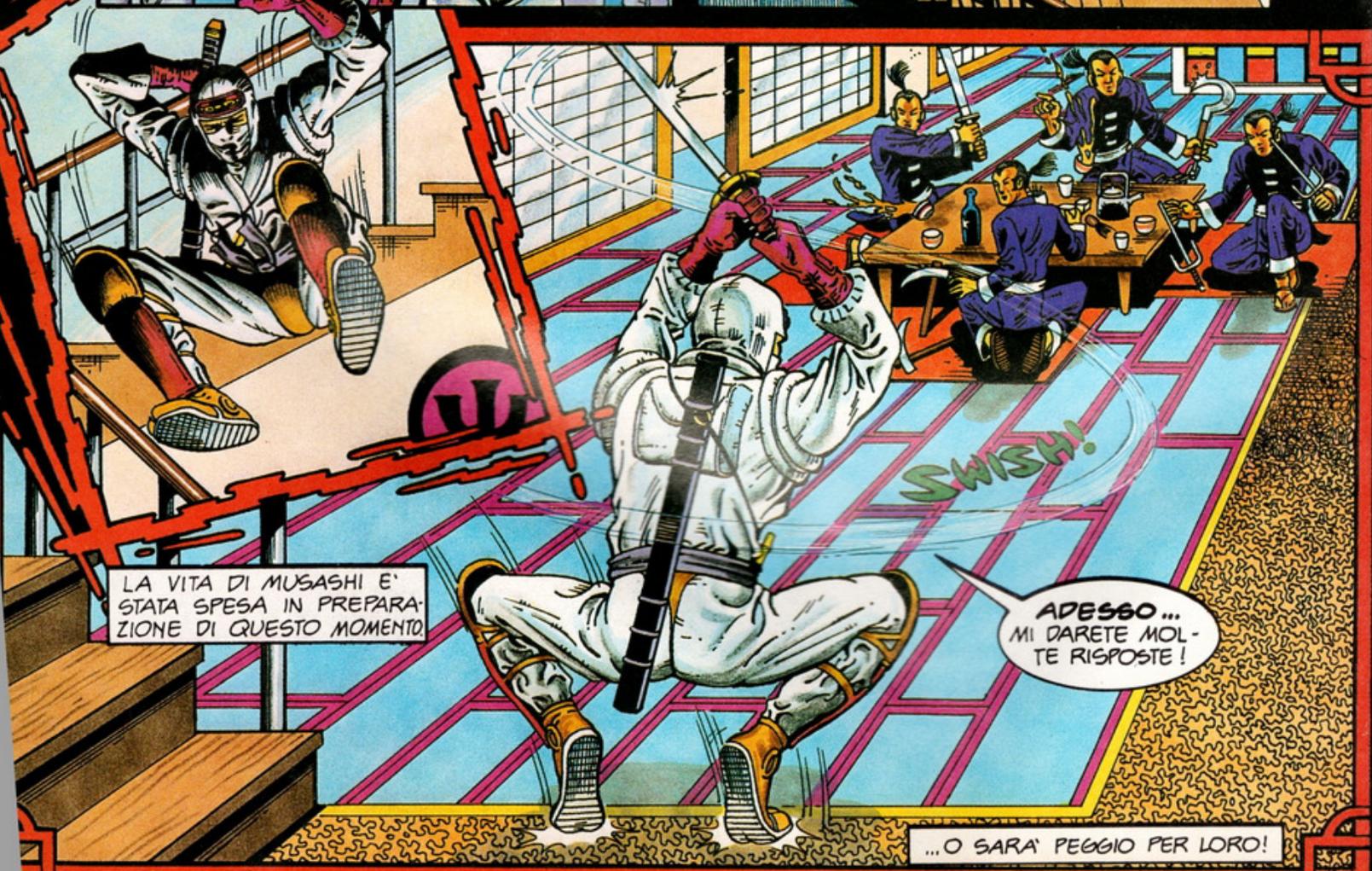
CHOKK!

COMBATTE SOLO PER DI-FENDERSI ...

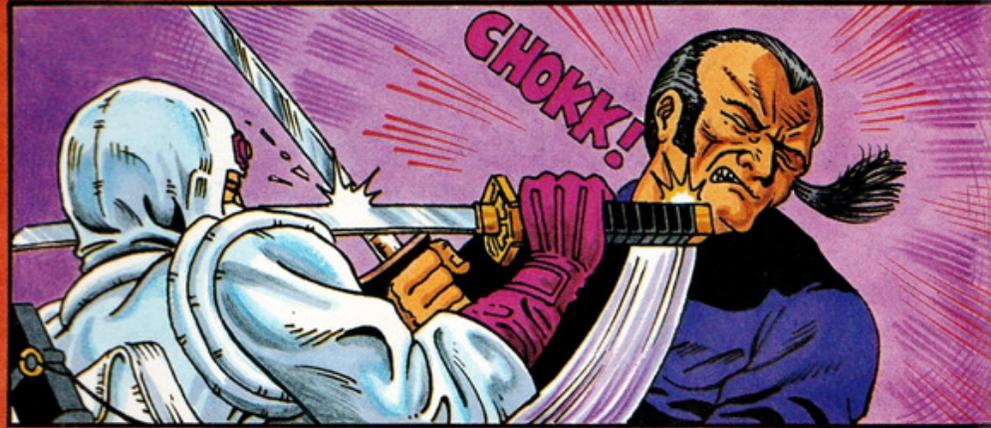
WHOKK!

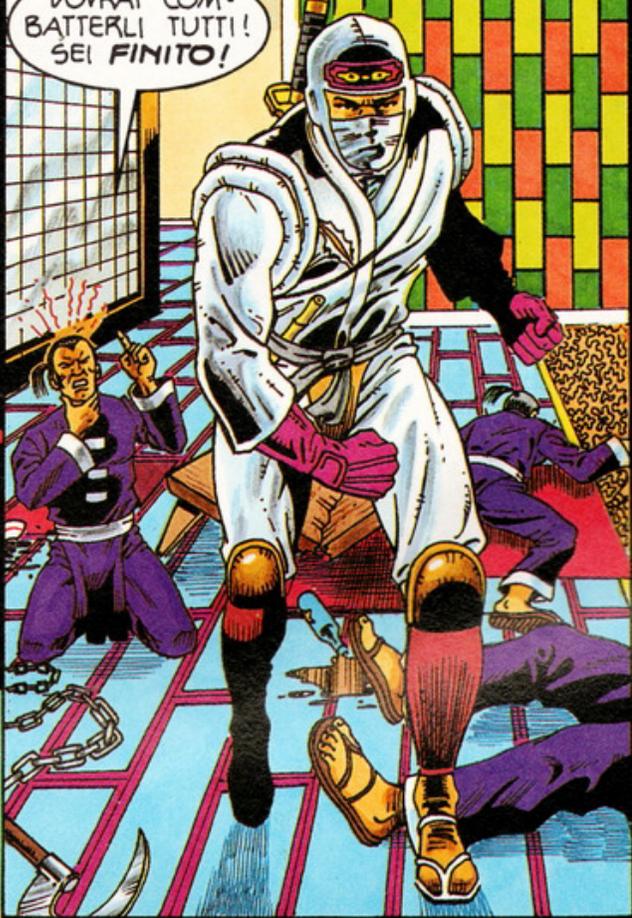
CHUKK!

... PERCHE` COLPIRE PER PRIMO ...

... NON LO RENDEREBBE DIVERSO DA COLORO CHE COMBATTE.

SEBBENE MUSASHI PROVI SOLO DEL DISPREZZO PER I NEO ZEED...
...NON SOTTOVALUTA LE LORO CAPACITA'.
SA CHE SI SONO MOLTO ESERCITATI PER MIGLIORARSI.
HA HA HA HA HA
LA VITA DI MUSASHI E' STATA SPESA IN PREPARAZIONE DI QUESTO MOMENTO.
SWISH!
ADESSO... MI DARETE MOLTE RISPOSTE!
...O SARA' PEGGIO PER LORO!

Shinobi
FACCIA A FACCIA CON I **NEO ZEED**.
DA SEMPRE ASPETTAVA QUESTO MOMENTO! E ORA SONO LÌ, DAVANTI A LUI...
...JOE MUSASHI NON TEME I RIVALI. DEVE PORTARE A TERMINE LA SUA MISSIONE.
CHE COSA VUOI? CHI SEI?
MUSASHI! I NEO ZEED HANNO UCCISO IL MIO MAESTRO E RAPITO LA MIA RAGAZZA.
IDIOTA! LA RAGAZZA NON È QUI! UCCIDETELO!
CHNG! CHNG! CHNG!
ANDATEVENE, PRIMA CHE SIA COSTRETTO A FARVI DEL MALE!

NOI SIAMO I **NEO ZEED**. UCCIDIAMO I NEMICI DELLA NOSTRA SCUOLA!
TSUNG!
CHOKK!
TCHANG!
SSWSHHH!
THWPP!
WHOKK!
TI HO IN PUGNO!
THWIPPP!

EHI!
WHMMP!
UHHH!
THWPP!
忍
AAK!
CLANG!
WHKK!
WHMPP!

E ORA DIMMI ...
DOV'E' NAOKO ?
LEI ...
...NON E' QUI!
SNIK!
NON C'E' MAI STATA ...
E' UNA TRAPPOLA!
GASP!
TI ABBIAMO ATTIRATO QUI **PER DISTRUGGERTI**. A OGNI PIANO C'E' UN MAESTRO DI ARTI MARZIALI. NON HAI SCAMPO!

DOVRAI COMBATTERLI TUTTI! SEI **FINITO**!

MUSASHI SCENDE AL PIANO DI SOTTO, PRONTO A TUTTO...

MA LA SCENA CHE SI PRESENTA LO LASCIA DI STUCCO!

BENVENUTO. IO SO PERCHE' SEI VENUTO!

IL **SAGGIO** LO ASPETTAVA!

JON HAWARD

IL SANGUE GELA NELLE VENE E I SUOI OCCHI DIVENTANO DI GHIACCIO.

MA ANCHE IL SUO AVVERSARIO NON TEME RIVALI: DEVE FERMARE MUSASHI.

Shinobi

RINUNCIA! NON HAI SCELTA!

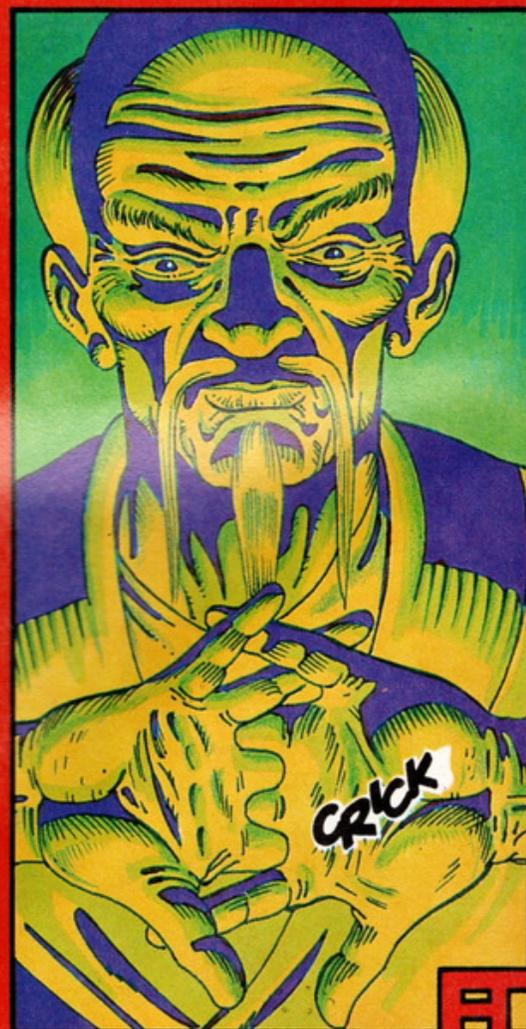
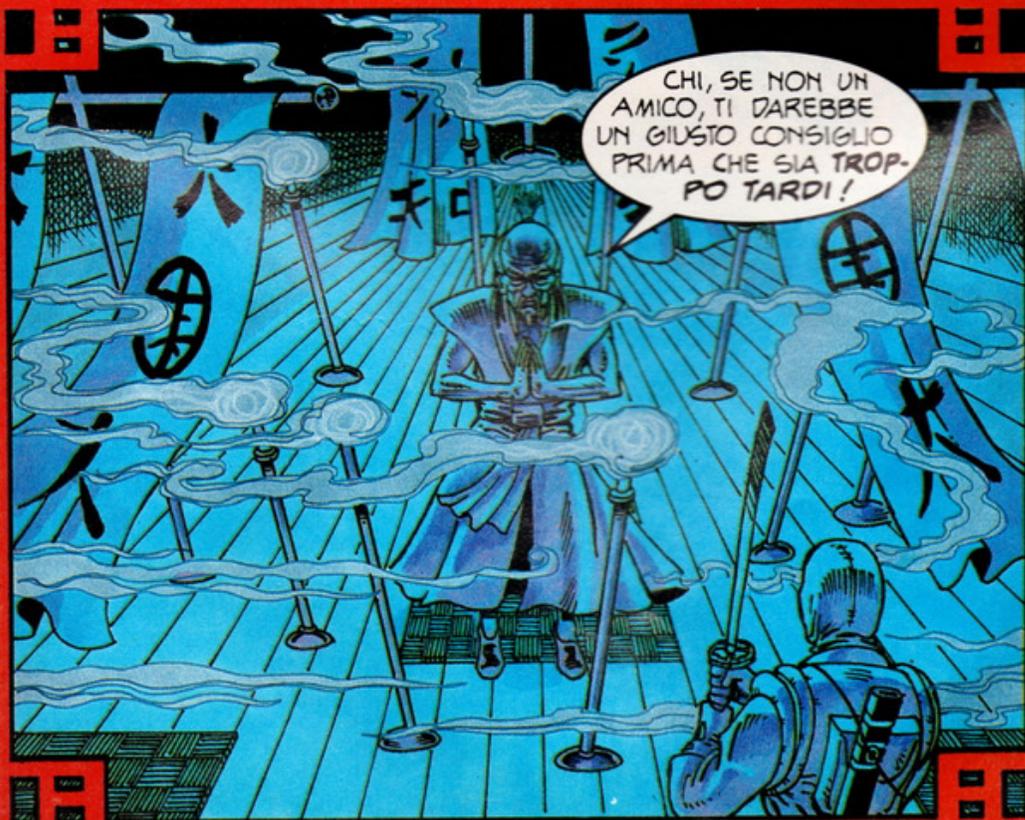
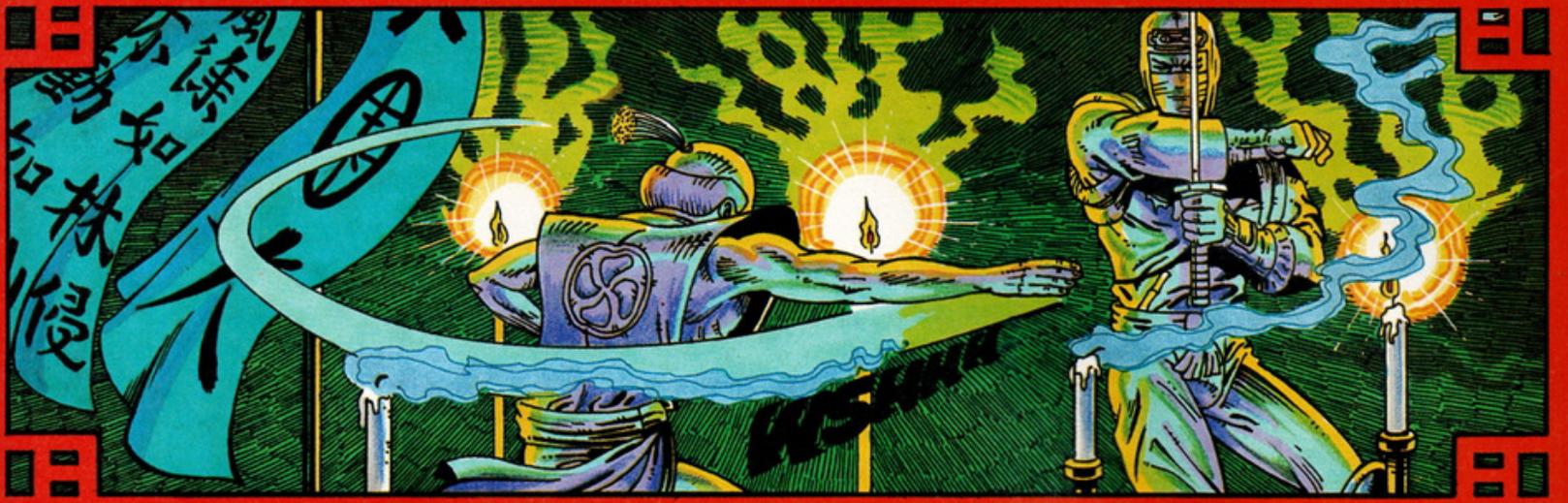
ALLORA ANCHE TU STAI DALLA PARTE DEI NEO ZEED!

E' SAGGIO CHI CONOSCE I PROPRI NEMICI!

E ANCOR PIU' SAGGIO CHI RICONOSCE GLI AMICI!

CRICK

CHI, SE NON UN AMICO, TI DAREBBE UN GIUSTO CONSIGLIO PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI!

NON E' MAI TARDI!

NON PUOI SCONFIGGERE CIO' CHE NON PUOI TOCCARE!

FORSE...

YAAH!

HAH!

RRRRIIP

AAH!

JON HAWARD

FERMATI! COME OSI...

CHE DIAV...

OOOF!

QUAN-DO MI LIBE-RERO'...

...IO ME NE SARO' GIA' ANDATO!

TSK! TSK! NON PARLA COSI' UN **SAG-GIO**!

E UNO E' SISTEMATO!

MUSASHI SCENDE LE SCALE...

...PER AFFRONTARE LA SUA 2ª PROVA! IL SUO PENSIERO E' PER NAOKO!

MA I NEO ZEED SONO MOLTO PERICOLOSI! DEVE STARE MOLTO ATTENTO, SE VUOLE RIVEDERE LA SUA RAGAZZA SANA E SALVA.

MA NESSUN GUERRIERO E' IN GRADO DI TENERE JOE MUSASHI LONTANO DA NAOKO.

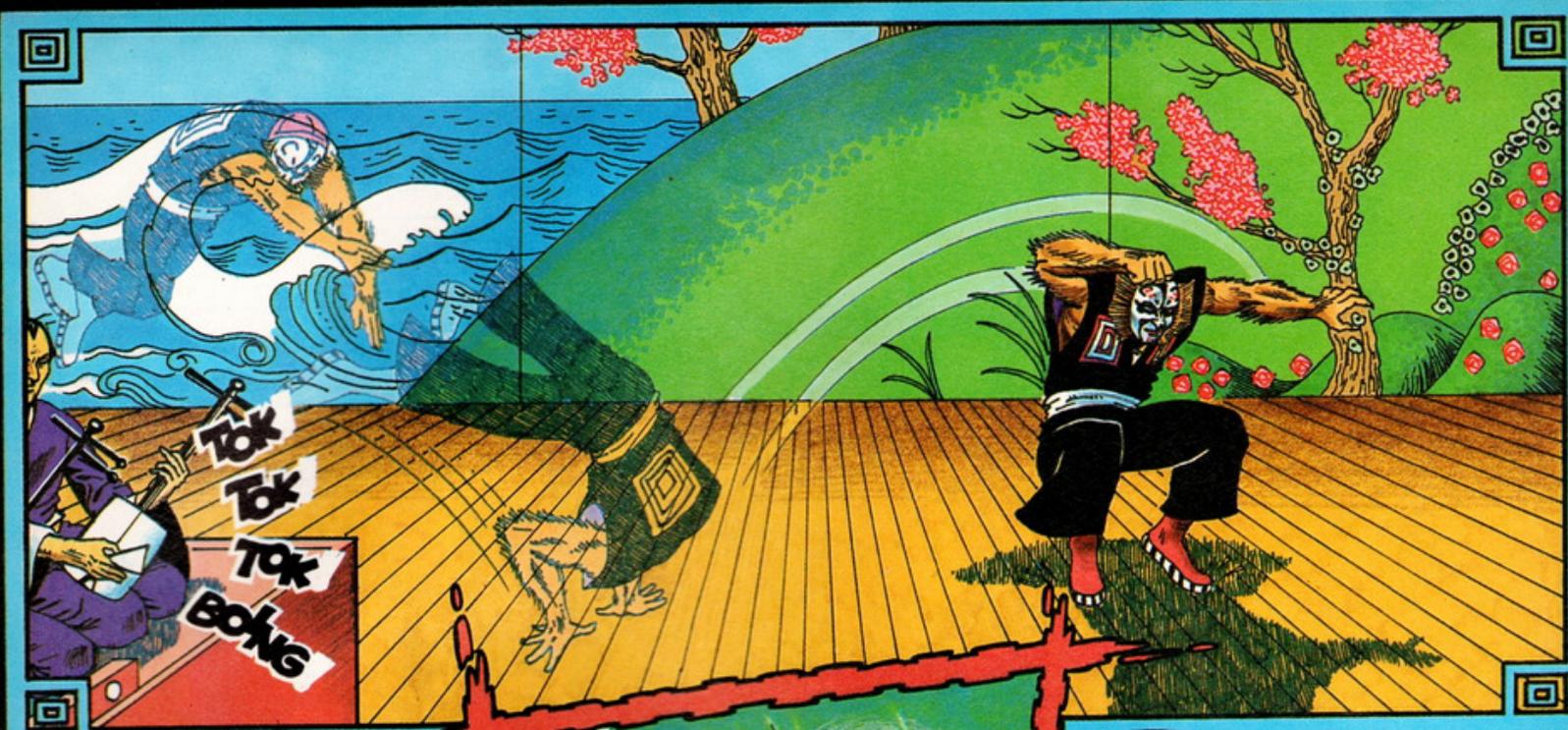
Shinobi

IL PALCO PER L'**OPERA DI PECHINO**. MUSASHI E' INCREDULO! CONOSCE QUESTA ANTICA TRADIZIONE MARZIALE.

WSSSH

C'E' UNO STRANO SILENZIO. TUTTO E' TROPPO TRANQUILLO!

SOLO IL SIBILO DELLA KATANA!

TOK
TOK
TOK
BOING

MUSASHI RICONOSCE IMMEDIATAMENTE IL **RE SCIMMIA**...

... FAMOSO PER LE ACROBAZIE E PER IL KUNG-FU.

THWAPP!

MA QUESTO NON E' IL RE SCIMMIA!

E' UN ASSASSINO NEO ZEED!

MUSASHI E' PRONTO PER LA PROVA.

SONO VENUTO PER NAOKO! DIMMI SOLO DOVE SI TROVA! NON VOGLIO COMBATTERE!

WHAPP!

JON HAWARD

MA IL GUERRIERO NEO ZEED LASCIA PARTIRE UN CALCIO LATERALE.
WHAPP!
POI, CON SORPRENDENTE ABILITA', FA UNA CAPOVOLTA AVVICINANDOSI MINACCIOSAMENTE A MUSASHI ...
THWAPP
... COLPENDOLO CON UN PUGNO.
POI UN CALCIO CHE LO COLPISCE IN VOLTO.
WHOKK
LA SUA CONOSCENZA DEL FAMOSO STILE DELLA SCIMMIA E' STRAORDINARIA.
EEEK! EEEK!
E ORA IL COLPO FINALE! JOE CADE A TERRA. E' GIUNTA L'ORA DELLA SUA FINE?
THWAPP!

NO! MUSASHI SI RIALZA PRONTAMENTE E SI LANCIA ALL' ATTACCO. NON E' SECONDO A NESSUNO!

CON UN' ABILE MOSSA SI TROVA ALLE SPALLE DEL GUERRIERO...

WHAPP!

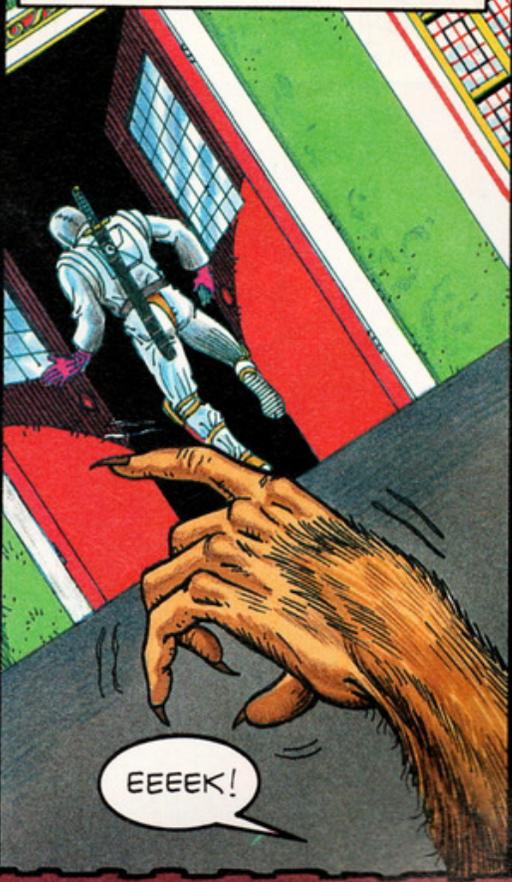
...E CON LA SUA KATANA INCHIODA AL MURO L' ABILE **SCIMMIA!**

MUSASHI NON VUOLE **FINIRE** L' AVVERSARIO.

EEEEK!

WHHUMMMB!

LA SUA MISSIONE E' UN'ALTRA...

QUESTA E' LA FINE CHE SI MERITANO I NEMICI DI MUSASHI. ANCHE QUESTO AVVERSARIO DEVE ARRENDERSI ...
EEEK! EEEK!
... E ORA VIA DI CORSA VERSO LA SUA RAGAZZA.
EEEEK!
UN ALTRO NEMICO...
... MUSASHI DEVE AFFRONTARE IL LIVELLO SUCCESSIVO, SE VUOLE LIBERARE NAOKO, PRIMA CHE VENGA PORTATA VIA.
FORSE QUESTA VOLTA JOE SCOPRIRA' DOVE L'HANNO NASCOSTA.
MA UNA TERRIBILE FIGURA COMPARE ALLE SUE SPALLE.
ATTENTO MUSASHI, E' DIETRO DI TE!

IL SUO ISTINTO LO AVVERTE CHE LI' CON LUI C'E' QUALCUNO VERAMENTE PERICOLOSO.

QUANDO ALL' IMPROVVISO IL RESPIRO SI FERMA. MUSASHI NON HA PIU' DUBBI.

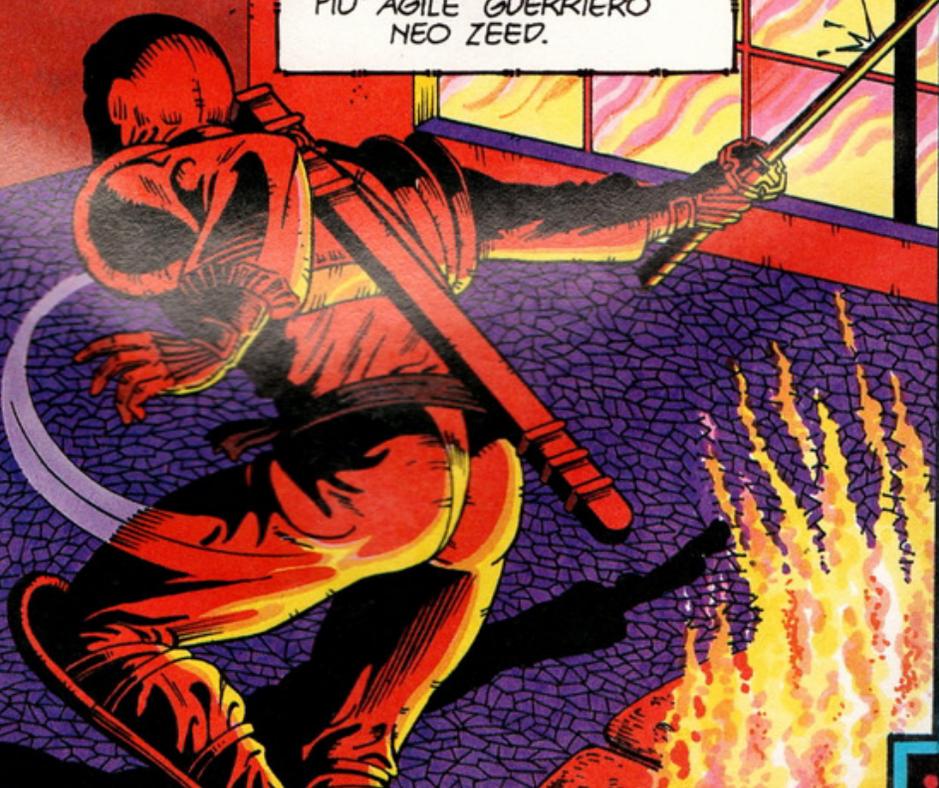
SONO QUASSU', PICCOLETTO!

SNKT!

THAP!

ECCOMI QUA! SONO **MIDGETS**!

Shinobi

IL FAMOSO MIDGETS, IL PIU' AGILE GUERRIERO NEO ZEED.

MUSASHI SA CHE SARA' DIFFICILE...

BEH, FERMATI, CONTADINO: DI QUI NON PASSI!

...MA VUOLE TENTARE DI STRAPPARE QUALCHE INFORMAZIONE UTILE AL SUO AVVERSARIO, COSI' ARROGANTE...

HAIII!

KLAK

...CHE FORSE PARLERA' PER VANTARSI...

HAIII!

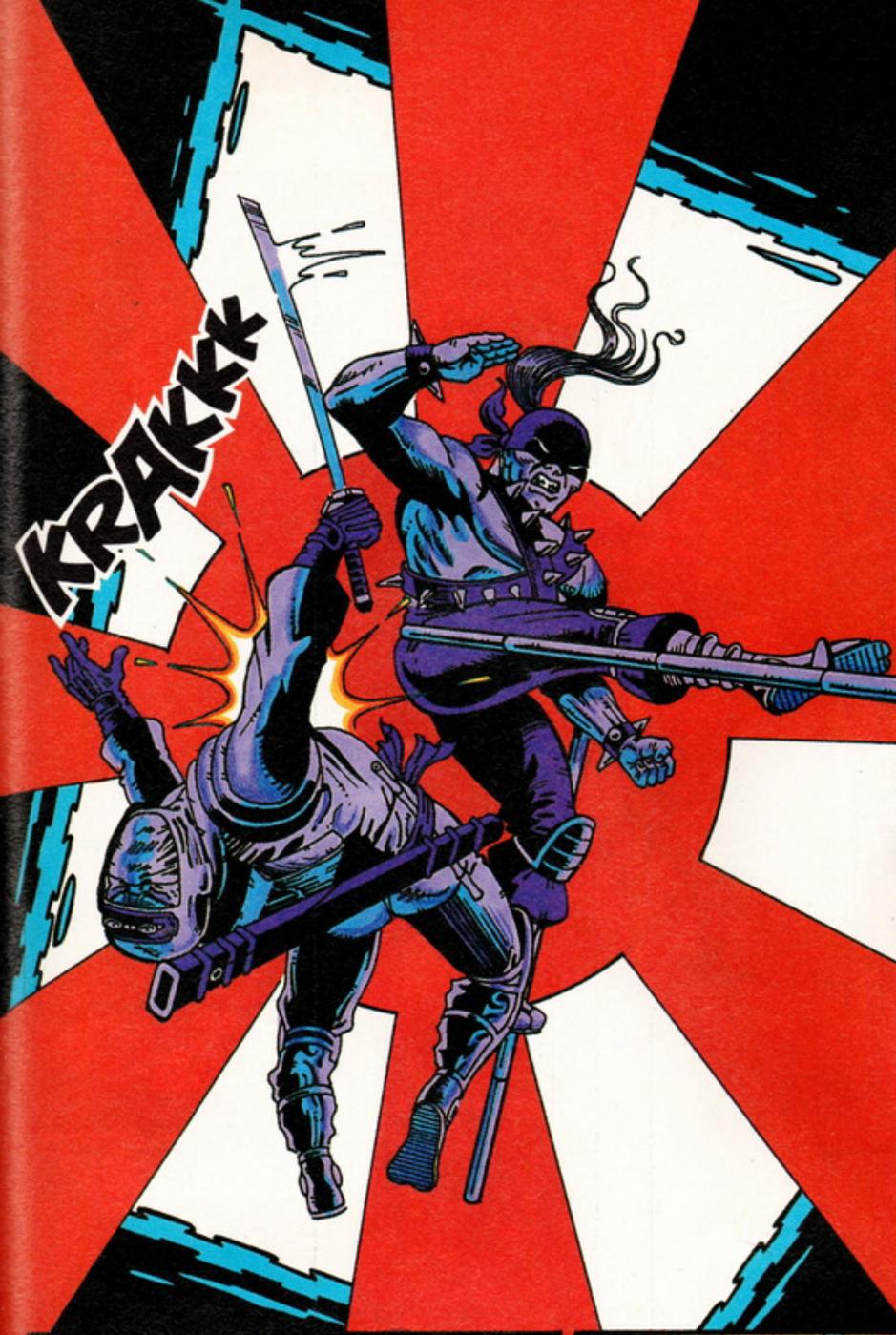
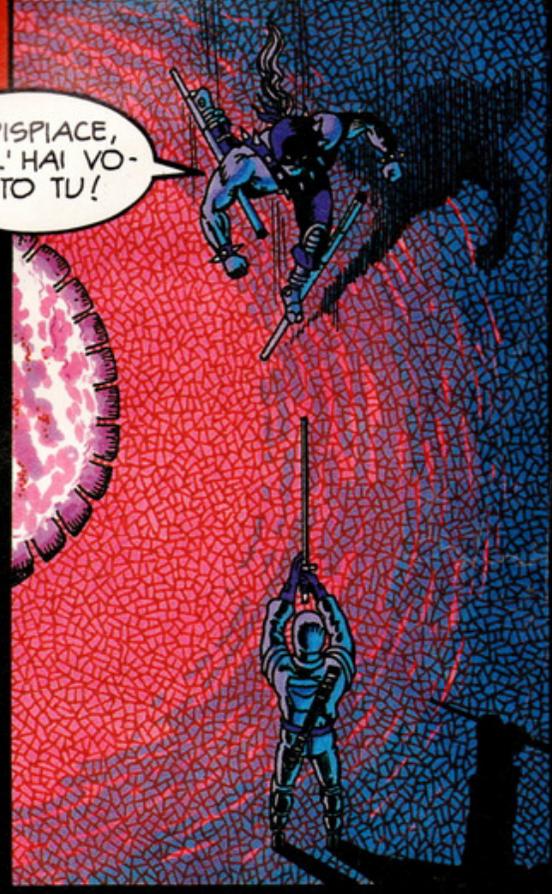
KLAK

SEI VELOCE, SERVO, MA NON ABBASTANZA!

MUSASHI DOVEVA ESSERE **PREPARATO** PER UN AVVERSARIO ALTO CHE COLPISCE BASSO. **MA NON LO ERA!**

UHHH!

WHAPP

SEMBRA DAVVERO LA FINE PER MUSASHI ...
OOFF!
WMMP
HAH!
TROPPO FACILE!
WHAKK
ALLORA, NE HAI AVUTO ABBASTANZA?
MA LUI NON CONOSCE LA PAROLA **RESA**!
VUOI UN ALTRO ASSAGGIO? ACCOMODATI!
WHKKK
TI CONVINCERO' CHE SONO IL MIGLIOR GUERRIERO CHE TU ABBIA MAI AFFRONTATO!
AHHN!
ALTRIMENTI NON SAREI IL CUSTODE DELL' ULTIMO LIVELLO!

KRAKKK
DUE O TRE COSTOLE SPEZZATE. I SUOI CALCI SONO MOLTO POTENTI.
MA NAOKO E' SOLO UN PIANO PIU' SOTTO.
MUSASHI DEVE TROVARE LA FORZA DI RIALZARSI E SCONFIGGERE QUEL BUFFONE SUI TRAMPOLI!
NON FARLO, PICCOLETTO. NON ALZARTI!
SONO PRONTO.
MI DISPIACE, MA L'HAI VOLUTO TU!

UN MOVIMENTO FULMINEO E ...

SLAASH

MUSASHI PUNTA L'IMPUGNATURA DELLA SUA KATANA ALLA GOLA DEL GUERRIERO.

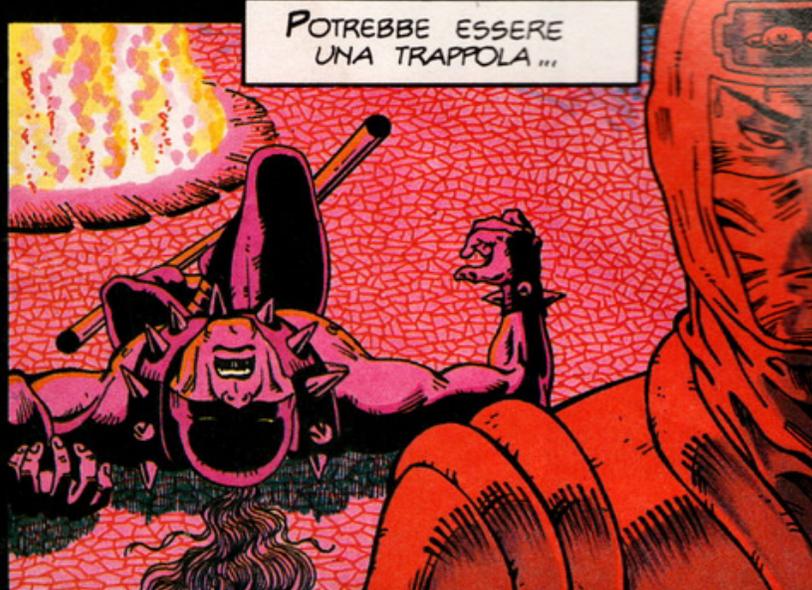
NAOKO, LA RAGAZZA. DOVE SI TROVA?

L'ASSASSINO, COLTO DI SORPRESA, NON PUO' CHE CEDERE...

MALEDIZIONE! E' DI LA'!

WHAPP

GRAZIE!

POTREBBE ESSERE UNA TRAPPOLA...

MA IL RISCHIO SCORRE NELLE VENE DI JOE MUSASHI!

FINALMENTE ...

JON HAWARD.

NAOKO!

JOE MUSASHI HA BATTUTO TUTTI I NEMICI CHE HA INCONTRATO IN QUESTA FORTEZZA, PER RIABBRACCIARE LA SUA RAGAZZA!

I NEO ZEED SONO STATI TUTTI BATTUTI. E LEI E' LI' CHE LO ASPETTA!

NAOKO E' DI FRONTE A LUI...

...MA COME E' PALLIDA! CHE RESPIRO LEGGERO!

Shinobi

ERA DA TANTO TEMPO CHE JOE ASPETTAVA QUESTO MOMENTO.

IL SUO **HARAGEI** * GLI DICE CHE NON C'E' NIENTE DA TEMERE...

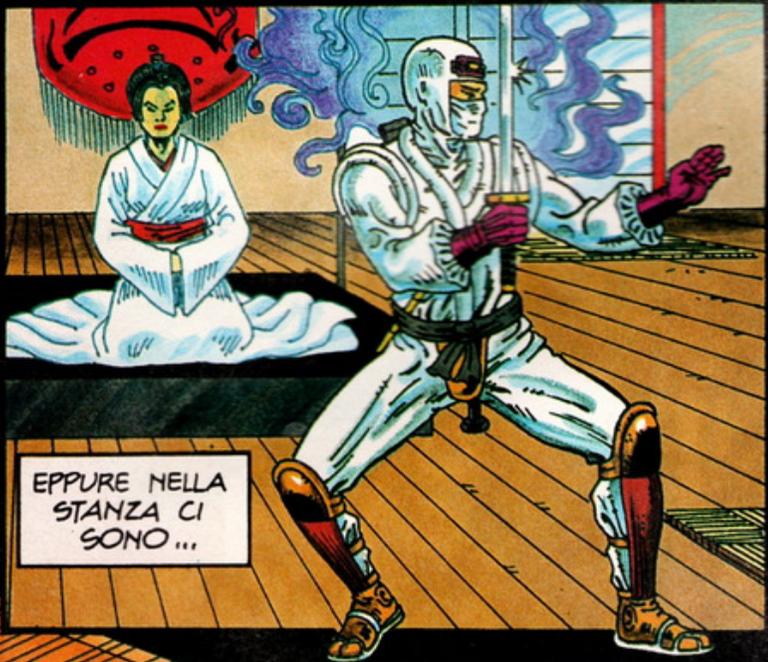
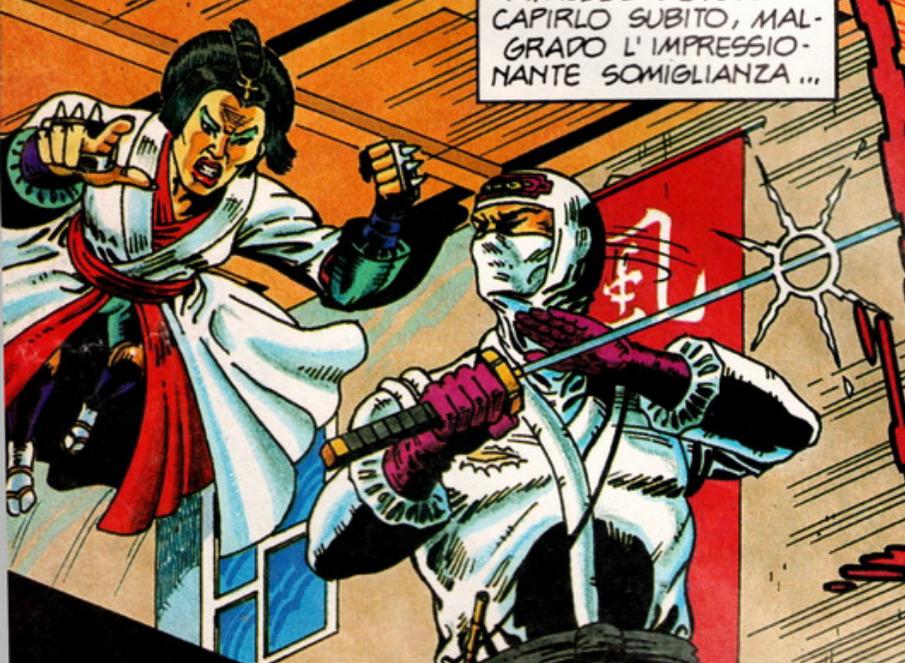
* HARAGEI = IL **SESTO SENSO** DEI NINJA.

MA C'E' QUALCOSA CHE NON VA.

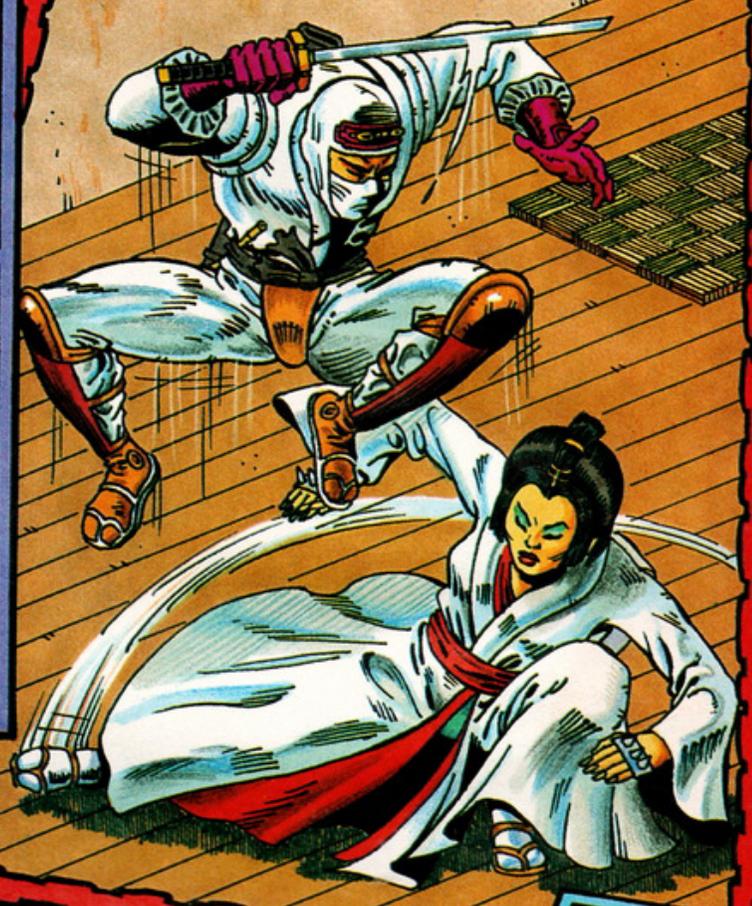
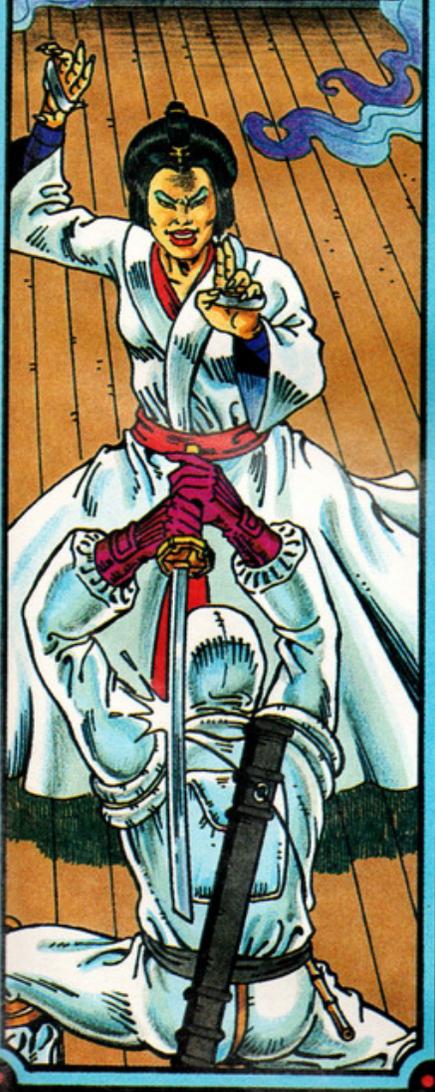
NAOKO SENZA GUARDIE : ASSURDO!

...SOLO MUSASHI E NAOKO.

EPPURE NELLA STANZA CI SONO...

MA...

AVREBBE DOVUTO CAPIRLO SUBITO, MALGRADO L' IMPRESSIONANTE SOMIGLIANZA...

INCREDIBILE! QUESTA NON E' NAOKO. MA ALLORA LEI DOV' E'?

CHING CHING!

QUESTO IMPOSTORE E' RIUSCITO AD INGANNARE L' HARAGEI DI MUSASHI!
KRANG!
E POSSIEDE ANCHE UN ALTRO VANTAGGIO...
SKANG!
LA DONNA NINJA HA MOLTE CAPACITA'.
...E' IDENTICA ALLA DONNA CHE MUSASHI AMA!
PER QUESTO E' DIFFICILE COMBATTERLA.
CRACK!
UGGH!
IN REALTA' LA DONNA E' UNO DEI QUATTRO ELEMENTI...
...I TERRIFICANTI TORTURATORI CHE IMPONGONO LA LEGGE DEI NEO ZEED!
MA DOVE SONO GLI ALTRI TRE?

ECCOLI: **TERRA, ARIA E FUOCO!**

NATURALMENTE, ERA MEGLIO NON FARE CERTE DOMANDE!

JON HAWARD

MUSASHI HA UN ATTIMO DI ESITAZIONE!

NAOKO NON E' **MAI** STATA QUI. ERA SOLO UNA TRAPPOLA PER SCONFIGGERLO!

ALTRI MINUTI SPRECATI, PORTANO NAOKO SEMPRE PIU' LONTANO.

FOOOOMPH

MA IL SUCCESSO DELLA MISSIONE E' PIU' IMPORTANTE DELLA VITTORIA IN UNA SINGOLA BATTAGLIA.

MUSASHI **NON PUO'** COMBATTERE **ORA**!

KKRASHHH

QUANDO NAOKO SARA' SALVA, SCONFIGGERA' I QUATTRO ELEMENTI.

LO SCONTRO FINALE E' SOLO RIMANDATO!

FINE

SHINOBI TORNERA' CON UNA NUOVA AVVENTURA.

Zona Trucchi

Benvenuti nella Zona Trucchi, la rubrica dedicata agli aiuti e alle soluzioni dei giochi più difficili.
I nostri redattori sono pronti a rispondere alle vostre domande di aiuto e a fare di tutto per trarvi d'impaccio quando rimanete bloccati e non riuscite a proseguire in un gioco. Basta che scriviate due righe a: Sonic Zona Trucchi, via Rizzoli 2, 20132 Milano.
Ma scriveteci anche se siete dei maghetti del joypad. Ogni trucco, consiglio e soluzione che invierete sarà più che gradita e sicuramente d'aiuto ad altri lettori.
Per il momento è tutto!

X-MEN — Trucchi

MD

Non è il miglior gioco del mondo, ma una decente versione per console del precedente gioco da bar. Se avete bisogno di aiuto provate questo trucco per la selezione dei livelli. Accendete il gioco e tenete premuti i pulsanti A e C. Quando appare lo schermo dei titoli premete Start e levate il joypad. Reinseritelo in porta 2 e premete nuovamente Start. Nella Danger Room selezionate il pannello di accesso che si trova sulla destra, apritelo e potrete prendere il volo per qualsiasi livello.

JAMES BOND - THE DUEL — Trucchi

MD

Questo è un trucco per la selezione dei livelli nel gioco a 8 bit.
Staccate il joypad e reinseritelo nella porta 2, tenendo premuta la diagonale sinistra e premendo entrambi i pulsanti. Poi reinserite il joypad nella porta 1 e premete il pulsante 1: dovrebbe apparire uno schermo per la selezione dei livelli.

TINY TOONS ADVENTURES — Codici

MD

Un ottimo gioco di piattaforme con i personagg dei simpatici Tiny Toon. Se fate fatica a proseguire nel gioco ecco alcune password per tutti i livelli.

LIVELLO					
2	PMKD	DDDD	LLGL	LDLD	DDVD
3	XBBL	DLLL	LLKD	LDDD	LLND
4	QMBG	DLLL	LDBD	LLLD	LDTG
5	TMBK	LLDD	LDBG	LDDL	LLTV
6	HMBB	LLDD	DLBK	LLDD	LLTN
7	VBBB	PLLL	LDBB	LDLL	DLDQ
8	YBBB	MLLD	LDBB	PLDL	LLMQ
9	HYBB	TDLD	DDBB	MLDL	DDPD
10	ZBBB	TGLL	LDBB	TDLL	DLNG
11	NMBB	TKDL	DLBB	TGDL	DDNV
12	XBBB	TZDL	DDBB	TKLL	DDNT
13	BNBB	TZGL	LLBB	TZLD	LLZM
14	MHBB	TZKD	DLBB	TZGL	DLTM
15	HNBB	TZZL	DDBB	TZKD	LLRB
16	ZNBB	TZZG	LDBB	TZZD	DDDH
17	PJBB	TZZK	LLBB	TZZG	LDDJ
18	XZBB	TZZB	LLBB	TZZK	LDDP
19	ZZBB	TZZQ	LLBB	TZZB	DDDT
20	KXBB	TZZQ	GLBB	TZZW	LDGM
21	VJBB	TZZQ	KDBB	TZZQ	GDVM
22	ZTBB	TZZW	ZLBB	TZZW	KDTM
23	HTBB	TZZQ	ZGBB	TZZQ	ZDM
24	JQBB	TZZW	ZKBB	TZZW	TGMZ

NHLPA HOCKEY '93 — Trucchi

MD

Probabilmente questa è la miglior simulazione di hockey mai prodotta, ma se non riuscite a superare i playoff provate questo trucchetto. Quando appare l'opzione per uscire dal gioco premete il tasto Reset: continuerete il gioco dal punto in cui l'avete lasciato. Avrete così più possibilità di farcela.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Trucchi

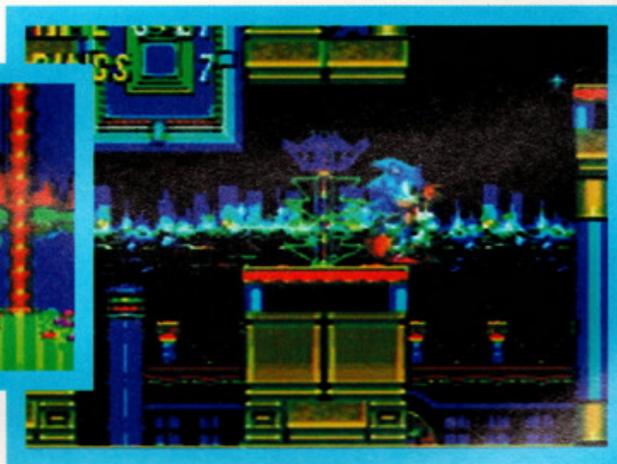
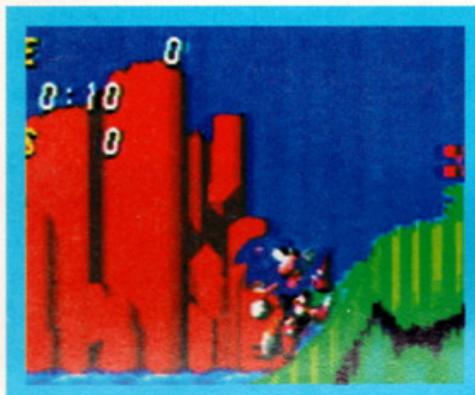
MD

Questo gioco rimane uno dei più amati per le console Sega. Ecco un trucchetto per guadagnare vite extra.
Iniziate con l'andare nella Sky High Zone Act 2, arrivate alla fine del livello e prendete il TV invincibile. Saltate sopra il ripiano sottostante, andate dritto verso le lance e prendete le vite extra. Ora allontanatevi e poi tornate indietro: le vite extra saranno ancora lì. Ripetete l'operazione tante volte quante vi serve.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Trucchi

MD

Questo trucco vi consente di trasformare Sonic in un oggetto differente e di ridisegnare il livello spostando in luoghi diversi gli springs. Innanzitutto fate il trucchetto per la selezione del livello nella schermata di sound test suonando i motivi 19, 65, 07 e 19; poi suonate 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04 e tenete premuto i pulsanti A e Start fino a che inizia il gioco. Ora premete B per trasformare Sonic in un anello o A per trasformarlo in un altro oggetto: potrete ora spostare gli oggetti per il livello e premendo C depositarli dove meglio vi aggrada. Se invece volete giocare in due senza usare l'orrida opzione dello split-screen, andate nello schermo delle opzioni e selezionate Sonic e Tails nel modo a un giocatore. Inserite un secondo joypad: uno di voi controllerà Sonic mentre l'altro Tails.

Zona TRUCCHI

game genie novità

Avete un Game Genie?
Avete un Mega Drive?
Allora troverete utili questi codici.

CHUCK ROCK

Date a Chuck un valido aiuto per arrestare anche i più ostici mostri preistorici con i seguenti codici.

Inizio con 10 vite	BEATEABW
Vite infinite	BTCTEA5E
Salute infinita	B5RAAA3Y
Invincibilità	HC5AAA8J
Il cuore ripristina interamente l'energia	SG5TB2T4
Per iniziare a Livello 1, Zona 2	AJATEABA
Per iniziare a Livellol 2, Zona 1	AJATEAA2
Per iniziare a Livello 3, Zona 1	ANATEAA2
Per iniziare a Livello 4, Zona 1	ATATEAA2
Per iniziare a Livello 5, Zona 1	AYATEAA2

ALIEN 3

Anche se può sembrare strano l'intrepida Ripley ha bisogno di tutto l'aiuto che potete darle per sconfiggere quei poveri e inconmpresi alienucoli. Ecco i codici.

Tempo infinito	AACTCA6J
Vite infinite	A2EAAA8R
Munizioni infinite per la mitragliatrice	AJNAEA3R
Munizioni infinite per il lanciafiamme	AJMAEA7C
Munizioni infinite per i mortai	AJJTEA2J
Munizioni infinite per le granate	AJKAEA88
Per non perdere mai il radar	AJFTAA66
I soccorsi danno tutta l'energia	RG2TC6W4
Per non perdere energia nelle cadute	AMDACA4J
Per rallentare l'orologio del gioco	SACTCADY

WORLD OF ILLUSION

La dinamica coppietta ha fatto un macello con questo gioco. Ecco alcuni codici per aiutare loro e voi a proseguire.

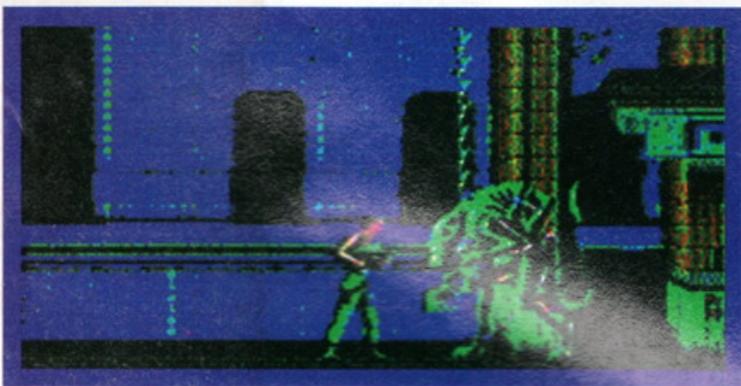
Per iniziare con 25 vite	DESTBA3W
Per iniziare con 75 vite	KNSTBA3W
Vite infinite	BM2AAA9L
Salute infinita	AX2AAA6Y + DM2AAA8N
Le caramelle ripristinano interamente l'energia	FF5TAA38
Inizio al Livello 2	AJSTEAHY + HAPABEWA
Inizio al Livello 3	ANSTEAHY + HAPABJWA
Inizio al Livello 4	ATSTEAHY + HAPABNWA
Inizio al Livello 5	AYSTEAHY + HAPABTWA

ALIEN 3

MD

Due pagine fitte fitte per la conversione dell'Acclaim su MD, introdotte da un bel trucco per scegliere il livello: andate nello schermo delle opzioni, inserite il joypad nella porta 2, premete C, Alto, Destra, Basso, Sinistra, A, Destra e Basso. Se sentite il suono del Power-Up, rimettete a posto il joypad, iniziate il gioco, mettete in pausa e premete C, A e B per saltare al livello successivo. Ripetete finché raggiungete il livello da cui volete iniziare.

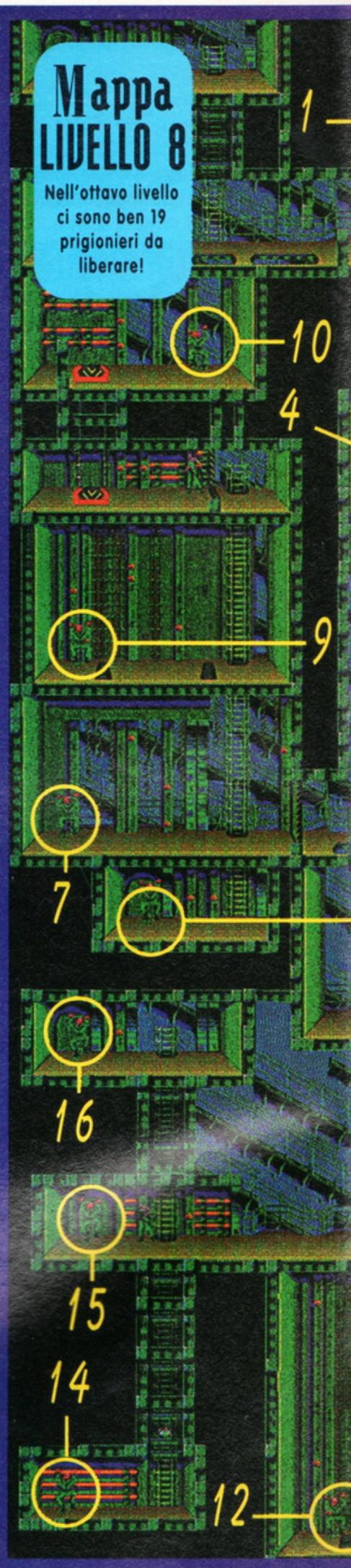
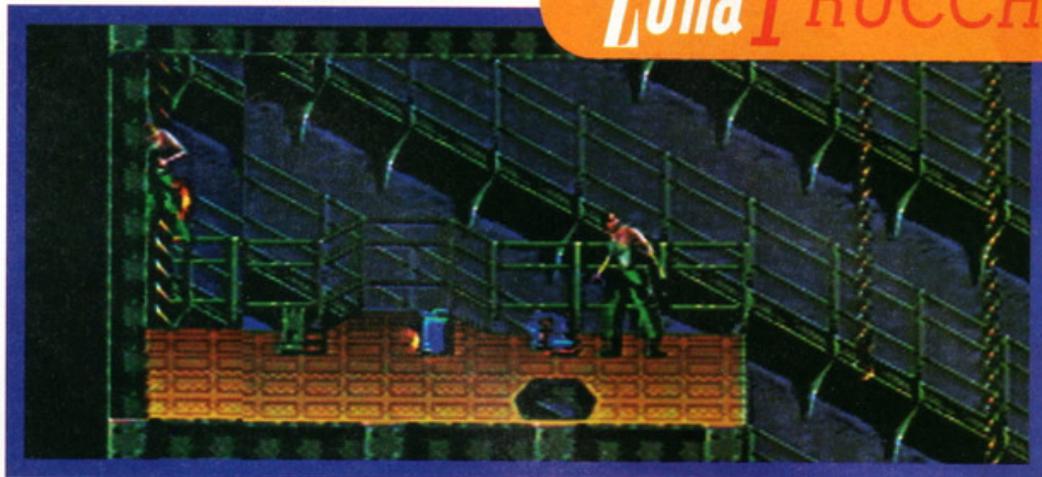
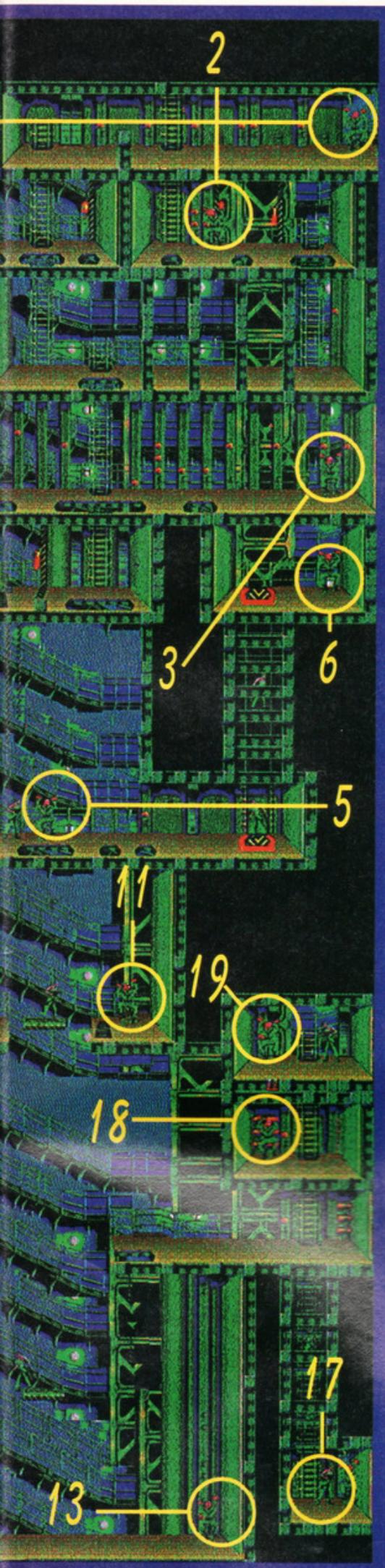
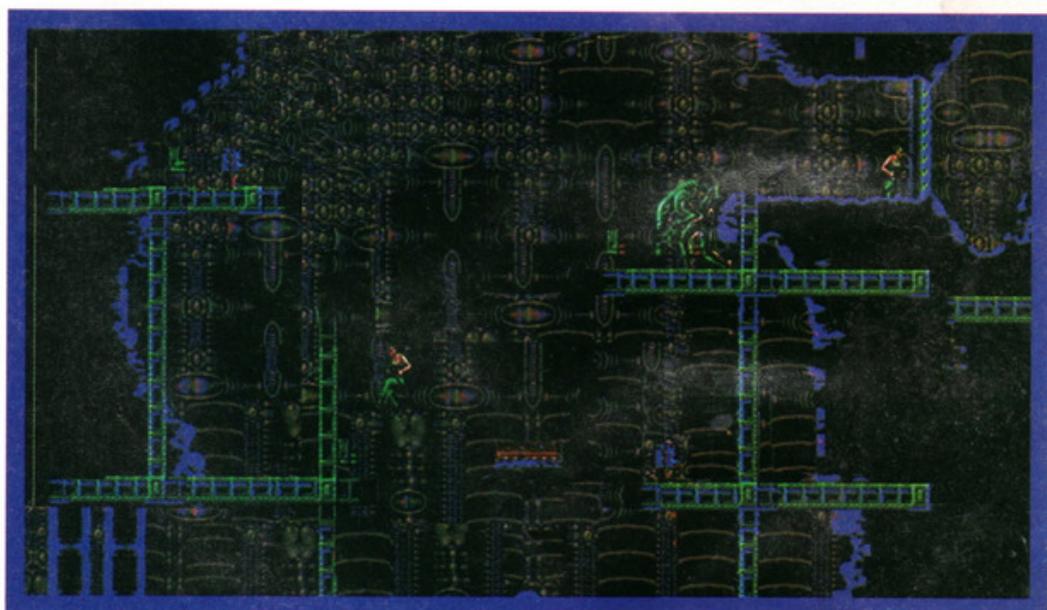
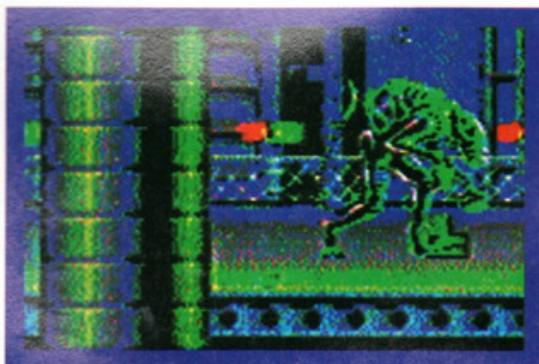
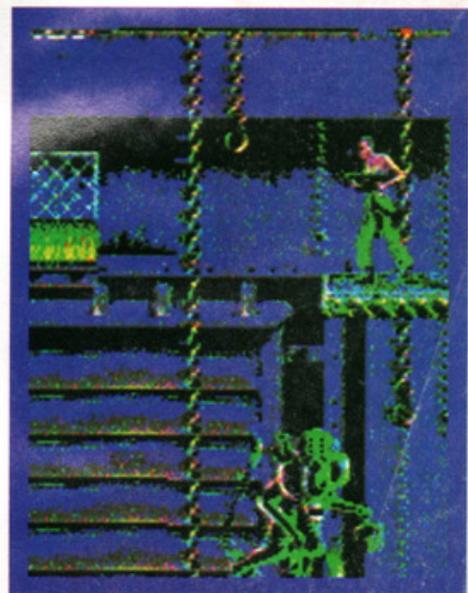
1° GUARDIANO - Dopo aver raccolto tutte le munizioni possibili, posizionate Ripley in mezzo alla stanza e colpite alla schiena l'alieno, che salta da una parte all'altra...

... e se siete in difficoltà, niente paura: dal cielo pioveranno alcuni provvidenziali Power-Up quando mancheranno 45 secondi.

2° GUARDIANO - Non appena Ripley appare sullo schermo sparate qualche granata: se lo schermo lampeggia significa che avete colpito l'alieno sputa-acido. Dovete prenderlo sul tempo quando sale e scende dalla piattaforma.

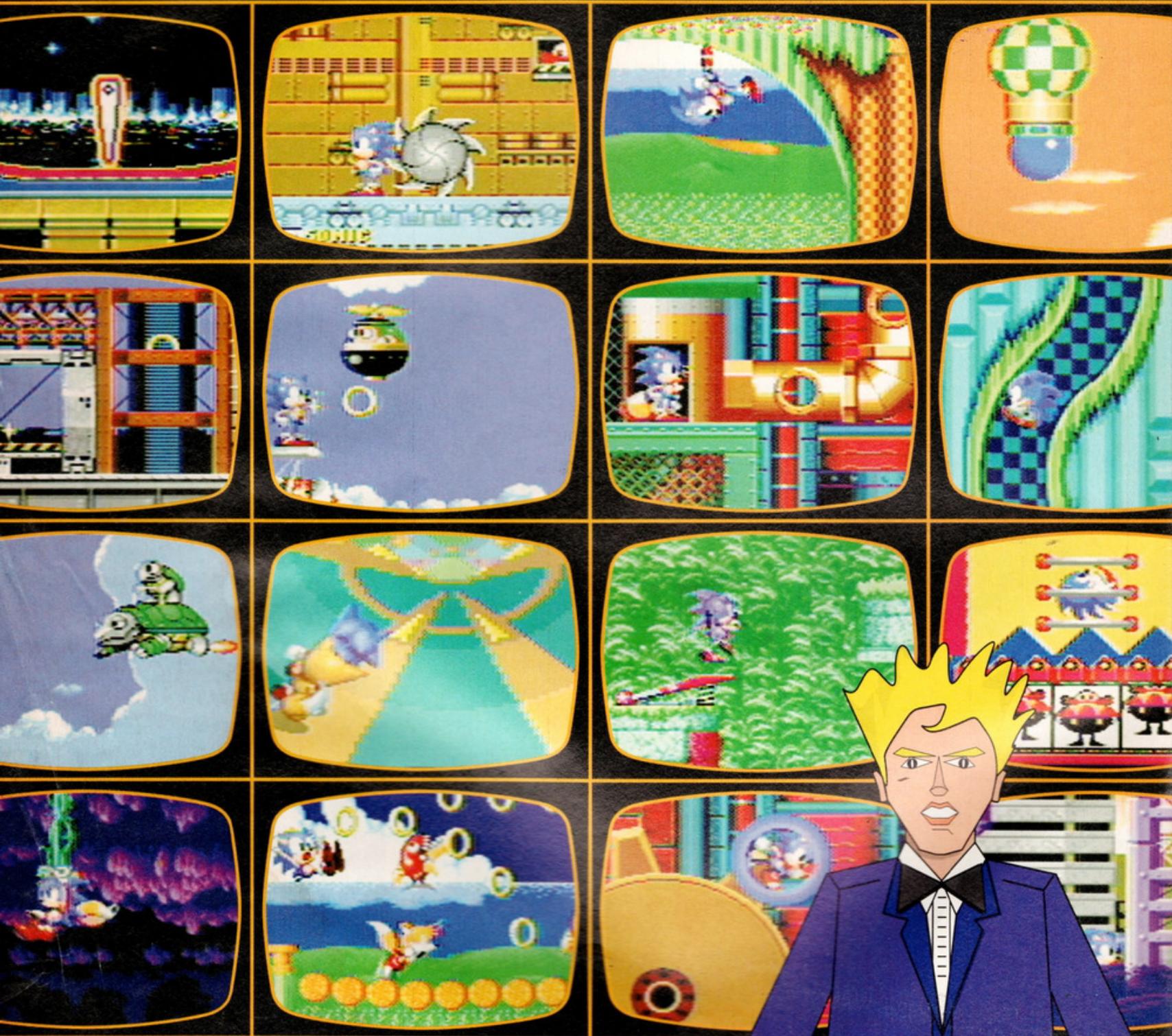
3° GUARDIANO - All'inizio andate un po' avanti, tirate un paio di granate verso destra e tornate indietro, buttandovi sotto la piattaforma quando l'alieno salta su; quando riscende usate le granate o il fucile ad impulsi....

Mappa LIVELLO 8

Nell'ottavo livello ci sono ben 19 prigionieri da liberare!

1 10 4 9 7 16 15 14 12

...state addosso all'alieno senza curarvi troppo dell'acido che tira e rimanendo dabbasso. Se vi mancano le munizioni prendete l'ascensore, raggiungete la piattaforma in alto a sinistra, rifornitevi e saltate nel muro in alto per trovare i Power-Up ivi nascosti. Tornate giù e ripetete l'attacco.

4° GUARDIANO - Sparate con il lanciagranate verso destra finché non vedete saltar via l'alieno; poi andate il più a destra possibile per scovare i Power-Up nascosti nel muro. Indi tornate verso sinistra e fermatevi dove c'è un piccolo gradino, continuando a sparare quando compare il Guardiano; se vi servono altri Power-Up basterà che andiate in alto a destra, vicino all'uscita.

I GUARDIANI FINALI - Dopo aver superato i tubi metallici saltate verso l'alto per raccogliere i Power-Up nascosti, quindi spostatevi all'estrema sinistra del livello inferiore, dove non potete essere colpiti: da qui potete eliminare facilmente il primo Guardiano...

... il secondo Guardiano non lascia mai il livello più basso, per cui portatevi alla sua sinistra, saltate per evitare l'acido e se avete bisogno di rifornimenti potete trovarli dietro quasi tutti i condotti e i tubi metallici. Uscite dal livello salendo sull'ascensore in alto a destra.

Zona Relax

QUESTO SPAZIO È UN PICCOLO DIVERSIVO, UNA VARIAZIONE SUL TEMA: GIOCHI, INDOVINELLI, CRUCIVERBA E ALTRO ANCORA. PER COMINCIARE DEDICHIAMO IL PRIMO GIOCO PROPRIO A LUI, SONIC, IL PERSONAGGIO-SIMBOLO DEL MONDO SEGA: DOVETE INDOVINARE A QUALE LIVELLO SI RIFERISCONO LE IMMAGINI DI SONIC RIRPODOTTE NEGLI SCHERMI. SE PROPRIO QUALCUNA VI SFUGGE POTRETE LEGGERE LA SOLUZIONE CAPOVOLTA A FONDO PAGINA

IN ALTO DA DESTRA A SINISTRA.
Casino Night, Death Egg, Emerald Hill, Oil Ocean
Flying Fortress, Sky Chase, Metropolis, Hill Top
Sky Chase, Special Chase, Aquatic Ruin, Casino Night
Mystic Cave, Emerald Island, Metropolis, Oil Ocean

Zona Mercato

Lo sapevate che per la vostra console Sega c'erano così tanti giochi disponibili? L'elenco che segue in queste pagine è il catalogo ufficiale dei titoli per Master System, Mega Drive, Game Gear e Mega CD distribuiti dalla Giochi Preziosi e che quindi potrete trovare in tutti i negozi di giocattoli e nei negozi specializzati.
L'ultima colonna a destra riporta il numero di Sonic in cui è stato recensito un certo gioco. Naturalmente per questo primo numero non saranno molti i giochi che avranno in questa colonna un dato. I titoli evidenziati in neretto sono le novità appena uscite o di prossima uscita.
La Zona Mercato sarà sempre presente nelle pagine finali della rivista: avrete così un utile strumento di consultazione ogni volta che vorrete fare un regalo o riceverlo.

MEGADRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS THANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	Sega	azione	
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	piattaforme	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	Sega	picchiaduro	
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINSTONES	Sega	piattaforme	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PHELIOS	Sega	azione	
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
ROCKET KNIGHT	Konami	arcade	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC SPINBALL	Sega	flipper	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	Sega	azione	1
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	Sega	azione	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE	Sega	piattaforme	1
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Domark	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	arcade	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON 2	Virgin	picchiaduro	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	1
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	Virgin	azione	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	Sega	azione	
BLACK ALL ASSAULT	Sega	picchiaduro	
ECCO THE DOLPHINE	Sega	piattaforme	
FINAL FIGHT	Sega	picchiaduro	
JAGUAR	Sega	guida	
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
SEGA CLASSIC	Sega	vario	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
SONIC CD	Sega	piattaforme	
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

ORZO BIMBO

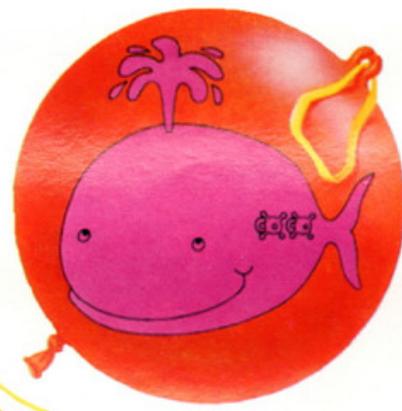
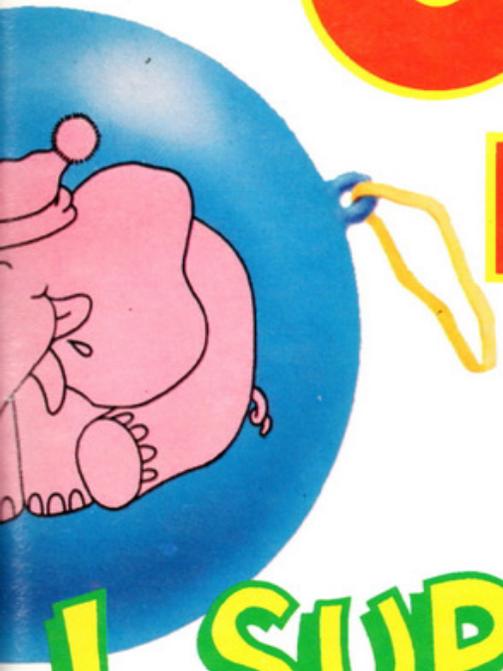
REGALA I SUPERPALLONCINI

(non fateveli soffiare!)

ORZO BIMBO

Solubile

IN REGALO PER TE I SUPERPALLONCINI

STAR

Una prima colazione tutta naturale? Orzobimbo. Una collezione tutta speciale? Orzobimbo. Oggi con Orzobimbo puoi collezionare i superpalloncini gonfiabili. Extralarge, arcisimpatici, ultrarimbalzanti, ne trovi uno in ogni confezione di Orzobimbo con questa scritta.

STAR

E' sempre con me.

Aut. Min. D.M. N° 6/2124 del 13/9/1993

EUROCOM ADVERTISING